الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية

وزارة التعليم العالي والبحث العلمي

جامعة محمد خيضر بسكرة

كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية

قسم العلوم الإنسانية

شعبة علوم الإعلام والاتصال

مذكرة مكملة لنيل شهادة ماستر مسومة ب:

تأثير مشاهدة الانمي على المراهقين

دراسة مسحية على عينة من المراهقين المتابعين لأفلام الانمي

تخصص: اتصال وعلاقات عامة

إعداد الطالبة: **إشراف الأستاذة:**

بوملال حنان **جفال سامية**

السنة الجامعية:2020/2019

شكر و عرفان

الحمد والشكر لله الواحد الأحد الذي وهبني العزم على انجاز هذه المذكرة والتي تعد ثمرة جهد السنين الماضية

أتقدم بجزيل الشكر إلى الوالدين الكريمين.. أبي و أمي

وإلى الأستاذة المشرفة "د.سامية جفال"

على توجيهاتها وإرشاداتها القيمة لإخراج هذا العمل المتواضع

كما لا أنسى زملائي وصديقاتي

وبالأخص "عائدة خرخاشي" التي أعانتني كثيرا

وإلى كل من ساهم و ساعدني بأي شكل من الأشكال من قريب أو من بعيد

شكرا لكم.

ملخص الدراسة

هدفت الدراسة التالية لإلقاء الضوء على مشكلة بحثية مفادها تأثير متابعة الانمي على المراهقين المتابعين للانمي، باستخدام منهج المسح الاجتماعي، و الاعتماد على أداتي الملاحظة و الاستبيان لجمع البيانات من المبحوثين، تم توزيع الاستمارة عليهم الكترونيا، و توصلت الدراسة إلى عدة نتائج بينت أن المراهقين يتابعون الانمي بشكل يومي و بحجم ساعي يفوق ثلاث ساعات، وأن تأثرهم بالانمي كبير و لا يمكن الاستغناء عنه.

الكلمات المفتاحية: تأثير، الانمي، المراهقين.

Summary of the study :

The following study aimed to shed light on a research problem that affects the impact of development follow-up on adolescents, using the social survey method, and relying on observation and questionnaire tools to collect data from researchers..

Adolescent viewing habits and patterns of anime, in order to see:

- The size of the repetition, the intensity of exposure and its habits.

- The implications of development and its impact on adolescents.

- The study has reached several conclusions, the most important of which are: that there is a constant view of development by adolescents, and that their vulnerability to anime is large and indispensable.

Keywords: Effect, anime, teens**.**

Résumé de l’étude

L’étude suivante visait à faire la lumière sur un problème de recherche qui affecte l’impact du suivi du développement sur les adolescents, en utilisant la méthode de l’enquête sociale, et en s’appuyant sur des outils d’observation et de questionnaire pour recueillir des données auprès des chercheurs.

- Habitudes de visionnement des adolescents et modèles d’anime, afin de voir: la taille de la répétition, l’intensité de l’exposition et ses .habitudes

- Les implications du développement et son impact sur les adolescents

L’étude a abouti à plusieurs conclusions, dont la plus importante est la suivante : qu’il existe une vision constante du développement par les adolescents, et que leur vulnérabilité à l’anime est grande et indispensable.

Mots clés: Effet, anime, adolescents.

فهرس المحتويات

العنـــــــوان	الصفحة
مقدمة	1
الفصل الأول: الإطار المنهجي للدراسة	
أولا: موضوع الدراسة	
1.الدراسات السابقة	5
2. إشكالية الدراسة وتساؤلاتها	9
3. مفاهيم و مصطلحات الدراسة	10
4. الإطار النظري للدراسة	14
5. أهمية الدراسة و أهدافها	17
6 .صعوبات الدراسة	18
ثانيا:منهجية الدراسة	
1.منهج الدراسة	18
2. أدوات جمع البيانات	19
3. مجتمع البحث و عينة الدراسة	20
4. مجالات الدراسة	21
الفصل الثاني: المراهقة و حاجاتها	
تمهيد	24
1.مفهوم المراهقة	25
2. تحديد فترة المراهقة	26

3. خصائص المراهقة	27
4.حاجات المراهقة	29
5. أشكال المراهقة	31
6. نماذج المراهقين	32
7. المراهقة في الجزائر	33
الفصل الثالث: الرسوم المتحركة و الانمي	
تمهيد	38
1.نشأة الرسوم المتحركة وطرق تنفيذها	39
2. مفهوم الانمي	40
3. تاريخ الانمي	41
4. تصنيفات الانمي	42
5. مميزات الانمي	45
6. صيغ الانمي	46
7. الانمي و تأثيره السلبي	47
8. الانمي في الجزائر	50
الفصل الرابع: الإطار التطبيقي للدراسة	
تمهيد	55
1.تفريغ البيانات و تحليلها	56
2. النتائج العامة للدراسة	75
3. الخاتمة	78
4. قائمة المراجع	81
5. الملاحق	85

قائمة الجداول

رقم الجدول	عنوان الجدول	الصفحة
1	يبين توزيع المبحوثين حسب متغير الجنس	56
2	يمثل توزيع أفراد العينة حسب متغير المستوى الدراسي	57
3	يوضح نسبة مشاهدة الانمي لدى المراهقين	57
4	يوضح الوسائط التي يشاهد من خلالها المراهقين الانمي	58
5	يوضح عدد الساعات التي يقضيها المراهقين في مشاهدة الانمي	59
6	يبين عدد أيام الأسبوع التي يشاهد فيها المراهقين الانمي	59
7	يوضح الأوقات التي يشاهد فيها المراهقين الانمي	60
8	يبين مع من يشاهد أفراد عينة البحث الانمي	61
9	يوضح الوسائل التي يشاهد من خلالها المراهقين الانمي	61
10	يبين كيف بدأ المراهقين مشاهدة الانمي	62
11	يبين السبب الذي يدفع المراهقين لمشاهدة الانمي	63
12	يبين الخصائص التي تجذب المراهقين للانمي	63
13	يبين اللغة التي يفضل المراهقين مشاهدة الانمي بها	64
14	يوضح نسبة قراءة المراهقين للانمي	65
15	يبين السبب الذي يدفع المراهقين لقراءة الانمي	65
16	يوضح كيف يظهر تقليد المراهقين لشخصيات الانمي	66

17	يبين الأماكن التي يفضلها المراهقين لتقليد شخصيات الانمي	67
18	يبين الشعور الذي ينتاب المراهق عند انتهائه من مشاهدة انمي	68
19	يوضح شعور المراهقين عند مشاهدتهم لصنف انمي دموي	69
20	يبين أهمية الدراسة أو الانمي بالنسبة للمراهقين	70
21	يوضح كيف غيرت مشاهدة الانمي المراهقين	70
22	يبين رأي العائلة في مشاهدة أبنائهم للانمي	71
23	يبين نسبة تبادل حديث المراهقين و أصدقائهم عن الانمي	71
24	يوضح مكان تبادل مناقشة المراهقين عن الانمي	72
25	يبين مدى تأثر المراهقين بالانمي	73
26	يبين نسبة تخلي المراهقين عن الانمي	73
27	يبين نسبة تبديل المراهقين للانمي	74

مقدمـــــــــــــة

مقـــدمـــة

نظرا للتطور التكنولوجي الذي شهده العالم في مختلف المجالات، وخاصة في مجال الإعلام والاتصال، حيث تطورت تقنيات الإنتاج وتنوعت المحتويات الإعلامية التي اكتسحت حياتنا اليومية من برامج ومسلسلات و أفلام وأشرطة فيديو.....والتي تحمل في طياتها مضامين موجهة حسب ميول الجمهور وحسب الفئات العمرية.

و تعد الرسوم المتحركة احد الأشكال الإعلامية الموجهة لفئة الأطفال بصفة خاصة، لكن مع التطور التكنولوجي الذي استغلته اليابان في إنتاج الرسوم المتحركة اليابانية والمعروفة باسم الانمي والذي ساهم بشكل كبير في زيادة اقتصادها فهو يعكس الثقافة اليابانية، حيث يتميز فن الانمي بجودة عالية في الإنتاج ودقة في الرسم و الحركة فتبدو وكأنها حقيقة، إضافة إلى تنوع مضامينه حسب الفئات العمرية فمنها ما هو موجه للأطفال و المراهقين و الشباب.... ومن بين الفئات التي وجدت إقبالا على متابعة الانمي بشكل ملحوظ فئة المراهقة التي تعد من أهم المراحل العمرية التي يمر بها الإنسان، فهي مرحلة حرجة تتميز بجملة من التغيرات الجسمية و النفسية، ينتقل فيها المراهق من عالم الطفولة إلى عالم الرشد.

اكتسح الانمي في الفترة الأخيرة حياتنا اليومية بشكل ملحوظ، ووجد المراهقين طريقا إليه و إلى التأثر به و متابعته، وأصبح من جزءا من حديثهم و حياتهم, وهذا ما دفعنا إلى القيام بتسليط الضوء على هذه الظاهرة أو المشكلة البحثية.

شملت الدراسة أربعة فصول أساسية تمثلت في الإطار المنهجي الذي احتوى على الدراسات السابقة كانطلاقة لفهم أساسيات البحث و فهم المشكلة، ثم إشكالية الدراسة كتقديم للموضوع و الربط بين المتغيرين، وطرح تساؤل البحث مع أهداف الدراسة، و النظرية التي لها علاقة بالموضوع، تدريجيا مع

الخطوات اللازمة في البحث العلمي، و صولا إلى المنهج المتبع و الأداة المستعملة في جمع البيانات و عينة البحث.

تناولنا بعدها الإطار النظري من خلال فصلين، أولهما خصص للمراهقة و حاجاتها، و احتوى على سبعة عناصر متمثلة في مفهوم و المراهقة وتحديد فترتها، أشكال و نماذج المراهقة، و حاجات المراهقة.

و الثاني خصص للانمي من خلال ثمنية عناصر أساسية انطلاقا من الرسوم المتحركة و صولا إلى الانمي؛ تاريخه، خصائصه، تصنيفاته، تأثيره السلبي، و الانمي في الجزائر كعنصر خاص بالمجتمع الأصلي للدراسة.

الفصل الأخير المتمثل في الإطار التطبيقي للدراسة، تم فيه تفريغ البيانات التي تم الحصول عليها من المبحوثين من خلال أداة الاستمارة، و تحليل تلك البيانات كميا وكيفيا، من أجل الحصول على النتائج النهائية، ثم خاتمة البحث و المراجع المعتمدة والملاحق التوضيحية للدراسة.

الجانب المنـهجي للـدراسة

الفصل الأول:

موضوع الدراسة ومنهجيتها

أولا: موضوع الدراسة

1. الدراسات السابقة.
2. إشكالية الدراسة وتساؤلاتها.
3. مفاهيم ومصطلحات الدراسة.
4. الإطار النظري للدراسة.
5. أسباب اختيار الموضوع.
6. أهمية الدراسة وأهدافها.
7. صعوبات الدراسة.

ثانيا :منهجية الدراسة

1. منهج الدراسة .
2. أدوات جمع البيانات.
3. مجتمع البحث وعينة الدراسة.
4. مجالات الدراسة.

أولا: موضوع الدراسة:

1-الدراسات السابقة:

من أساسيات البحث العلمي أن يطلع الباحث على الدراسات السابقة ذات العلاقة بموضوع دراسته ، وفي حالة عدم وجود دراسات سابقة يكتفي الباحث بالدراسات المشابهة لموضوعه وذلك لمعرفة ما توصلت إليه نتائج الدراسات السابقة من اجل الاستفادة منها .

ونظرا لعدم وجود دراسات سابقة في حدود اطلاعنا ، اكتفينا بدراسات مشابهة لموضوعنا من اجل الاستفادة منها وبيان العلاقة بينها وبين دراستنا الحالية ، خصوصا أن دراستنا تتحدث عن الانمي والدراسات السابقة تناولت الرسوم المتحركة و أفلام الكرتون وهذا ما يفيدنا في معرفة العلاقة والفرق بينهم .

الدراسة الأولى : دراسة عريبي مسعودة ، دراسة (ولاية الوادي)، 2014/2015.[1]

إشكالية الدراسة : هل تؤثر مشاهد العنف في أفلام الكرتون على سلوك الطفل ؟

مستعينة بتساؤلين فرعيين مفادهما:

- هل يتأثر الأطفال بمشاهد العنف في أفلام الكرتون ؟

- هل هناك اختلاف على مستوى الجنس لدى الأطفال المتأثرين بمشاهد العنف في أفلام الكرتون ؟

منهج الدراسة وأدواتها:

وقد استخدمت في الدراسة المنهج الوصفي من اجل القيام بدراسة وصفية من اجل القيام بدراسة وصفية تحليلية ، بالاعتماد على الملاحظة و المقابلة و الاستبيان كأدوات لجمع البيانات ، لعينة

[1] عريبي مسعودة، **تأثير مشاهد العنف في أفلام الكرتون على سلوك الطفل ما بين 08_09سنوات**، دراسة ميدانية على عينة من أطفال بلدية طريفاوي، مذكرة لنيل متطلبات شهادة ماستر في علم الاجتماع والاتصال، جامعة الشهيد حمة لخضر، الوادي، 2014_2015م.

من الأطفال تتراوح أعمارهم بين 08 و09 سنوات .

توصلت الدراسة إلى أهم النتائج التالية :

أن الأطفال يتأثرون بمشاهد العنف في أفلام الكرتون وهذا راجع إلى الحجم الساعي الذي يقضونه أمام التلفزيون بسبب عدم وجود أماكن ترفيهية أخرى، أيضا شغفهم بشخصيات كرتونية التي تمثل أبطالها شخصيات تكون إنسانية ، حيوانية ، آلية تؤثر فيهم عن طريق ذكائها أو القوة التي تستعملها للدفاع عن نفسها تؤثر في الطفل عن طريق تقليده لها ، كما نجد الآباء لا يعيرون اهتماما بأبنائهم وعلى ما يشاهدونه . إلا أن هناك فروق بين الذكور والإناث فنجد الذكور أكثر عرضة وتقليدا من الإناث اللواتي يفضلن برامج تحمل طابع الفكاهة والمرح .

الدراسة الثانية: دراسة زروقي حليمة ، دراسة (تقرت)، 2015_2016.[1]

إشكالية الدراسة: كيف تؤثر الرسوم المتحركة على تنشئة الطفل؟ وقد ربطت هذه الدراسة التنشئة بعلاقة الطفل بأهله وأصدقائه وأيضا بتحصيله الدراسي.

تساؤلات الدراسة:

– هل تؤثر الرسوم المتحركة على رابط العلاقات بين الطفل وأهله وبين أصدقائه ؟

– هل تؤدي مشاهدة الطفل للرسوم المتحركة بكثرة على تحصيله الدراسي ؟

منهج الدراسة وأدواتها: استخدمت هذه الدراسة المنهج الوصفي بالاعتماد على الاستبيان كأداة لجمع البيانات إضافة إلى الملاحظة والمقابلة لعينة عشوائية بسيطة قوامها 100 أسرة تم توزيع الاستمارات عليها.

توصلت الدراسة إلى النتائج التالية:

[1] روقي حليمة ، **تأثير الرسوم المتحركة على تنشئة الطفل**، دراسة ميدانية على عينة من أطفال مدينة تقرت، مذكرة لنيل متطلبات شهادة ماستر في علم الاجتماع والديموغرافيا، جامعة قاصدي مرباح ورقلة، 2015_2016م.

– للمستوى التعليمي للأبوين انعكاس قد يكون ايجابي على تحصيل أطفالهم.

– أن الرسوم المتحركة تعمل على تنمية بعض الجوانب كإتقان الجانب اللغوي وإثراء الرصيد المعرفي.

– الرسوم المتحركة ليست سبب في ضعف التحصيل الدراسي بل أن الضعف يعود لأسباب أخرى.

– لا تزيد مشاهدة الأطفال للرسوم المتحركة عن 3 أو 4 ساعات في اليوم وهذا بسبب مراقبة الأهل لهم.

الدراسة الثالثة: بودربالة سهام، دراسة (مستغانم) ، 2015_2016.[1]

تساؤلات الدراسة:

– ما مدى تأثير الرسوم المتحركة على لغة الطفل؟

– ما هي ايجابيات وسلبيات الرسوم المتحركة في نفسية الطفل؟

– ما الأثر الذي تحدثه له؟

نتائج الدراسة:

أن التلفزيون يقدم للأطفال الكثير من البرامج التي تعالج مواضيع متنوعة في شتى المجالات الثقافية، الدينية، التعليمية، التسلية، رسوم متحركة، أغاني و موسيقى...الخ

من البرامج المختلفة التي تغني حياتهم و تثري خبراتهم و تزيد في متعتهم و تكسبهم ثقافة واسعة في تنمية قدراته اللغوية و العاطفية و تشارك في تنشئتهم الاجتماعية.

[1] بودربالة سهام، **الرسوم المتحركة وتأثيرها على لغة الطفل**، دراسة تحليلية سيميائية ل "عصابة دالتون" ، مذكرة لنيل شهادة ماستر في اللغة والإعلام، جامعة عبد الحميد بن باديس مستغانم، 2015_2016م.

فمن بين هذه البرامج الأكثر مشاهدة من قبل الطفل هي الرسوم المتحركة التي تشبع رغباته و بالرغم من تعدد إيجابياتها إلا أن لها سلبيات فهي تأثر على نفسية الطفل بجعله يقلد كل ما يشاهده في الواقع و عدم تفريقه بين الواقع و الخيال.

و انطلاقا مما تم عرضه نستخلص بأن الهدف الأساسي اكتساب الطفل للقيم و الاتجاهات المناسبة التي تمكنه من الاندماج في المجتمع هي الرسوم المتحركة لما لها من تأثير كبير في النمو المعرفي و اللغوي للطفل، إذ أن لغة أفلام الكرتون لغة سليمة و في متناول الطفل إذ تسهم في نمو قدرته الفكرية و تحسين أدائه اللغوي.

حدود الاستفادة من الدراسات السابقة:

سعت الدراسات التي سبقت إلى بيان الأثر والعلاقة بين الرسوم المتحركة و الطفل سواء من حيث التأثير على سلوكه أو لغته ، ما يبين أن للرسوم المتحركة تأثير على متابعيها، وكما سبق واشرنا فقد تغير إنتاج الرسوم المتحركة و تغير متابعوها فهي لا تستهدف الأطفال فقط بل جميع الفئات

ولقد تمت الاستعانة بهذه الدراسات من خلال:

- الاستفادة منها في ضبط بعض المفاهيم المتعلقة بدراستنا كالرسوم المتحركة.

- الاستعانة ببعض المراجع الذي اعتمدت عليها الدراسات المشابهة.

- التعرف على المنهجية المتبعة وكيفية تحليل البيانات.

- الانطلاق من نتائج الدراسات وتحليلها بما يوافق دراستنا.

2- إشكالية الدراسة وتساؤلاتها :

إنّ الصورة النمطية المتداولة عن الرسوم المتحركة كونها تعتبر من أحد البرامج الموجهة لفئة الأطفال أصبحت تضمحل تدريجيا بسبب التطور التكنولوجي الذي يشهده العالم ، فقد تطورت تقنيات الرسم وأصبحت عالية الدقة إضافة إلى الحبكة في القصة وتعقد الأحداث الذي جعل من الصعب على الطفل أن يفهمها ، فقد تعددت تصنيفاتها وأصبحت تستهدف جميع الفئات العمرية من أطفال ومراهقين وشباب .

إن التوجه الجديد للرسوم المتحركة وخاصة اليابانية منها جعل من المراهقين ينجذبون نحوها بشكل ملحوظ وأصبح يطلق عليها مصطلح "الانمي" إذ لا تخلوا من الأحداث المعقدة التفاصيل والقصص الخيالية و المقاطع المنحرفة، إضافة إلى الطقوس والرموز النسبية وكثرة الدماء التي لا يمكن لشخص بالغ أن يشاهدها.

وتعد فترة المراهقة من المراحل العمرية الحرجة والحساسة التي يتسم المراهقون فيها بعدة خصائص وسمات مختلفة ، فيكون عقلهم منفتحا لتقبل كل ما يشاهدونه والتأثر به من خلال عملية التقليد التي تترجم في فعل اتصالي معين ولعل من مظاهر هذا التأثير إنشاء منتديات والتطبيقات و المواقع الالكترونية ، وإقامة المهرجانات الدولية الخاصة بتقليد شخصيات الانمي يطلق عليها cosply وتعني تقمص الشخصيات الوهمية .

أما بالنسبة لشبكات التواصل الاجتماعي وجدنا العديد من الحسابات المفتوحة بأسماء شخصيات الانمي والمجموعات والصفحات التي يتم فيها تبادل المعلومات المتعلقة بالانمي من إصدارات جديدة وصور و فيديوهات معدلة وتبادل الآراء حول كل صغيرة وكبيرة عن الانمي كأسماء مقلدين الصوت و صور منتجي انمي معين ..... وغيرها من التفاصيل التي جعلتنا نلاحظ هذا التأثير على فئة المراهقين خاصة ، وهو الأمر الذي أردنا البحث فيه من خلال

دراستا التي تنطلق من التساؤل الرئيسي التالي:

فيما تتجلى مظاهر تأثير مشاهدة أفلام الانمي على المراهقين ؟

ويندرج تحت هذا التساؤل الرئيسي التساؤلات الفرعية التالية :

1- ما هي أنماط وعادات مشاهدة المراهقين للانمي؟

2- ما هو سبب لجوء المراهقين للانمي؟

3- ما هي المضامين التي تحملها الانمي؟

4- ما مظاهر تأثير الانمي على المراهقين ؟

5- ما هي الإشباعات المحققة للمراهقين من خلال التعرض للانمي؟

3- مفاهيم و مصطلحات الدراسة:

❖ **التأثير:لغة:** إبقاء الأثر في الشيء ، واثر في الشيء أي ترك فيه أثر، وأثرت فيه تأثيرا بمعنى جعلت فيه أثرا وعلامة ، فتأثر أي قبل وانفعل .[1]

اصطلاحا: التأثير هو إضافة حالة نفسية ناتجة عن أفكار جديدة لدى المتلقي ، تجعله عند حركته مدفوعا بهذه الحالة النفسية وبمجموعة الأفكار والمعلومات التي لديه ، ولهذه الحالة النفسية دور كبير جدا ، بل أساسي في تغيير سلوك إنسان أو مجموعة من الناس لفترة معينة في اتجاه معين . التأثير هو نتيجة تفاعل اجتماعي بين عاملين وهما المؤثر والمتأثر بحيث يخلق لدى المؤثر عليه رد فعل معين.[2]

[1] ديمة الشاعر، **التأثير بالآخرين والعلاقات العامة**، بحث مقدم لنيل درجة الدبلوم في العلاقات العامة، الأكاديمية السورية الدولية، الجمعية الدولية للعلاقات العامة،2009، ص7.

[2] إبراهيم صالح الحميدان، **الإقناع والتأثير**، دراسة تأصيلية دعوية، كلية الدعوة والإعلام، جامعة الإمام محمد بن سعود، مجلة جامعة الإمام، العدد49، 1426هـ، ص 248.

ونقصد بالأثر الإعلامي للرسالة الإعلامية هو ما يحدث من تغيرات على المتلقي وتعلمه شيئا من محتوى الرسالة ، أو تبنيه اتجاها جديدا ، أو تخليه عن اتجاهات كانت موجودة لديه سابقا أو تعديل اتجاه معين.[1]

التعريف الإجرائي:

التأثير هو عملية تحدث في الشخص المتابع للرسالة الإعلامية فيتأثر بها إما عن طريق تغيير سلوكه أو اتجاهاته أو طريقة تفكيره سواء بالسلب أو بالإيجاب ويظهر ذلك من خلال عملية التقليد أو المتابعة الدائمة لوسائل الإعلام.

❖ **الرسوم المتحركة:**

نوع من المناظر السينمائية تجمع فيها رسوم كل منها مختلف اختلافا طفيفا عن الرسم الذي قبله ثم تصور وتوفق لها الأصوات المناسبة عند عرضها بسرعة معينة فتبدو الصور وكأنها تتحرك.[2]

الرسوم المتحركة Cartoon -Animation نوع من البرامج التي تستخدم الرسوم ذات الطابع الحركي لإيصال رسالة معينة بأسلوب الرسوم مشوق، وقد تعتمد على المبالغة في الملامح.[3]

الرسوم المتحركة هي مجموعة من الصور تمر بسرعة معينة لتخدع العين البشرية بان الصورة بها حركة معتمدة على الخداع البصري حيث أن الصورة تظل ثابتة على العين بمقدار 20/1 من الثانية، وهو كذلك أسلوب فني لإنتاج أفلام سينمائية يقوم فيه منتج الفيلم بإعداد رسوم متحركة بدلا من تسجيلها بآلة التصوير ، فتبدو الأشياء و كأنها تتحرك.[4]

التعريف الإجرائي:

---

[1] كامل خورشيد مراد، **الاتصال الجماهيري والإعلام: التطور– الخصائص–النظريات**، دار المسيرة، عمان، 2011، ص135.

[2] **معجم المعاني الجامع –عربي –عربي**

[3] بثينة محمد سعيد قربان، فاعلية **الرسوم المتحركة في تنمية بعض المفاهيم العلمية والقيم الاجتماعية لأطفال الروضة في مدينة مكة المكرمة**، دراسة مقدمة لنيل درجة دكتوراه في فلسفة التربية، تخصص تقنيات التعليم، السعودية،2012م، ص8.

[4] ربى ناصر الشعراني، **الرسوم المتحركة والطفل العربي**، قراءة تحليلية نقدية، (د، ن)، (د، ت)، ص 6، 7.

الرسوم المتحركة هي نوع من البرامج التي تعرضها وسائل الإعلام وتستهدف الأطفال بشكل كبير، وتعتمد على تقنية الصور المتتابعة لإعطاء الحركة للرسوم .

❖ المراهقة:

لغة: مراهق : فاعل من راهق، وشاب مراهق؛ أي قارب الرّشد، راهق يراهق مراهقة فهو مراهق، وراهق الغلام؛ أي قارب الحلم. أرهق فلانا أي حمله مالا يطيقه ، ومنه قوله تعالى :{ لَا تُؤَاخِذنِي بِمَا نَسِيتُ وَلَا تُرهِقنِي مِن أَمرِيّ عُسرَا }، وأرهقه ظلما؛ أي ألحقه به، رهِق الشيء الشخص ونحوه غشيه ولحقه وركبه ، كقوله تعالى:{ وَلاَ يُرهِقُ وُجُهَهُم قَتَرٌ وَلاَ ذِلّة } ؛ بمعنى لا يغطي وجوههم قِتام أو سواد.[1]

اصطلاحا: تعني المراهقة Adolescence في المعاجم الغربية الانتقال من مرحلة الطفولة إلى مرحلة الرجولة، ومن ثم فهي مسافة زمنية فاصلة بين عهدين أو بين فترتين 12 و18 سنة .

وعلى أي حال فالمراهقة فترة زمنية يمر بها الفتى أو الفتاة ما بين 12 و 24 أو بين 14 و 25، أو بين 10 و 25 سنة ، بالانتقال من مرحلة الطفولة إلى مرحلة الرشد،

وتتميز هذه الفترة الانتقالية بمجموعة من التغيرات النمائية و النفسية والانفعالية و الاجتماعية ، قد تترك آثارا سلبية أو ايجابية في نفسية المراهق أو المراهقة على حد سواء.[2]

التعريف الإجرائي:

المراهقة هي مرحلة من مراحل نمو الإنسان تحدها فترة زمنية بين مرحلة الطفولة و مرحلة الرشد ، و تتميز بخصائص معينة . وهي من اخطر المراحل التي يمر بها الإنسان تتسم بالتجدد المستمر نتيجة التغيرات الجسمية والعقلية والنفسية والاجتماعية.

---

[1] **معجم المعاني الجامع –عربي–عربي**، www.almmaany.com تمت زيارة الموقع يوم:2020/03/04 على ساعة 21:20

[2] جميل حميداوي، **المراهقة: خصائصها ومشاكلها وحلولها**، (د.ن)، (د،ت)، ص 9،5 .

❖ **الانمي:**

ملاحظة: نظرا لعدم وجود مراجع باللغة العربية عن الانمي إستعنى بالمواقع الالكترونية.

الانمي كلمة يابانية مشتقة من اللفظ الانجليزي ANIMATION ، يطلق هذا اللفظ على الرسوم المتحركة التي تنتجها اليابان ، ويعتبر الانمي نوعا فريدا من الرسوم المتحركة و مشهورا عالميا ، وسبب هذه الشهرة الكبيرة التي حققها هذا النوع من الفن الياباني هو الجودة العالية في رسم الصور و مناسبة قصصه لجميع الأعمار، وبذلك يختلف عن الكرتون الذي تنتجه الدول الأخرى والذي يستهدف طبقة الأطفال في المجتمع.[1]

و الانمي فن قديم كانت بدايته في أوائل الخمسينيات و قد نما بشكل كبير و من رواد هذا الفن المؤلف الكبير و المخرج أوساموإتزوكا الذي توفي عام 1998م ، فالانمي نوع من أنواع الرسوم المتحركة التي ظهرت وانتشرت في اليابان ، و تتميز بألوانها الصارخة و التي تعبر عن شخصيات نابضة بالحياة ، و الجدير بالذكر أن الانمي ليس للأطفال و إنما توجد من أفلام الانمي ما تتناول موضوعات تخص الكبار أيضا.[2]

التعريف الإجرائي :

الانمي هو مصطلح يطلق على الرسوم المتحركة الخاصة باليابان، وهي تتميز عن أفلام الكرتون الموجهة للأطفال كونها تستهدف كل الشرائح العمرية من أطفال و مراهقين وشباب ...، و يتميز هذا النوع من الرسوم المتحركة بجودة الصورة و الرسم و أيضا تنوع القصص التي تتناولها.

[1] http://Www.startaimes.com تمت زيارة الموقع يوم:2020/03/04 على ساعة 20:22

[2] http://www.mawdoo3.com تمت زيارة الموقع يوم: 2020/02/09 على ساعة 14:25.

4- الإطار النظري للدراسة:

- **نظرية الاستخدامات و الاشباعات:**

ظهور النظرية ومراحل تطورها:

ترجع بداية الاهتمام بدارسة الاشباعات المحققة للجمهور من استخدام وسائل الإعلام إلى الأربعينيات، ومن هذه الدراسات: دراسة(هرتزوج Herzog) 1942 حول الاشباعات المحققة من الاستماع إلى المسلسلات الصباحية، ودراسة بيرسلون (Berelson 1949) حول وظائف قراءة الصحف.

وقد استطاع (إلياهو كاتز Katz) 1959 أن يطور مدخل الاستخدامات و الاشباعات من خلال تحويل مسار أهداف بحوث الإعلام من معرف التأثيرات الإقناعية لوسائل الإعلام إلى ماذا يفعل الجمهور بوسائل الإعلام .[1]

ومن خلال تاريخ مدخل الاستخدامات والاشباعات يمكن رصد ملامح تطور نظرية الاستخدامات والاشباعات كما يلي:

المرحلة الوصفية: بدأت من الأربعينيات من القرن العشرين ، وامتدت خلال الأربعينيات و الخمسينيات، واهتمت بتقديم وصف لاتجاهات الجماعات المتخلفة لجمهور وسائل الاتصال فيما يتعلق بانتقاء مضمون محدد يتعرضون له.

المرحلة الاستكشافية: وامتدت خلال عقدي الخمسينيات و الستينيات من القرن العشرين، وهي مرحلة ذات توجه ميداني، حيث كانت تركز على المتغيرات النفسية والاجتماعية التي تؤدي إلى نمط مختلف من استخدامات وسائل الإعلام.

[1] ممدوح السيد عبد الهادي شتلة، حنان كامل حنفي مرعي، **استخدام مواقع الشبكات الاجتماعية وعلاقتها بالمشاركة السياسية في الانتخابات المصرية 2014**، دراسة ميدانية على عينة من الشباب الجامعي المصري، جامعة كفر الشيخ ، دورية إعلام الشرق الأوسط ، العدد الحادي عشر، 2015م، ص 5.

المرحلة التفسيرية: وهي مرحلة النضج ، وكان التركيز فيها على الاشباعات المحققة نتيجة التعرض لوسائل الاتصال ، وقد امتدت المرحلة منذ عقد السبعينيات من القرن الماضي وحتى الآن.

مفهوم نظرية:

تهتم نظرية الاستخدامات والاشباعات بدراسة الاتصال الجماهيري دراسة وظيفية منظمة، وتنحصر رؤيتها للجماهير على أنها فعالة في انتقاء أفرادها لرسائل ومضمون وسائل الإعلام، خلافا للنظريات المبكرة مثل نظرية الرصاصة السحرية التي ترى الجماهير عبارة عن كائنات سلبية منفصلة، وتتصرف بناء على نسق واحد، ووفقا لنظرية الاستخدامات والاشباعات فإن وسائل الإعلام تشكل موردا لتلبية احتياجات الجمهور المختلفة، وتحول السؤال ما لذي تفعله وسائل الإعلام بالجمهور؟ إلى ما لذي يفعله الجمهور بوسائل الإعلام؟، حيث يبنى مدخل الاستخدامات والاشباعات على فكرة مؤداها أن حاجات الفرد المرتبطة بوسائل الاتصال، والتي تنشأ في ظل بيئة اجتماعية و نفسية معينة تخلق لدى الفرد دوافع التعرض لوسائل الاتصال، فضلا عن مصادر أخرى ،حيث يتوقع الفرد أن تحقق له هذه المصادر اشباعات لهذه الحاجات.[1]

فروض نظرية الاستخدامات والاشباعات:

يرى (كاتز) و زملاءه أن مدخل الاستخدامات والاشباعات يعتمد على 5 فروض رئيسية هي[2]:

1- إن أعضاء الجمهور فاعلون في عملية الاتصال واستخدامهم لوسائل الإعلام يحقق لهم أهداف مقصودة تلبي توقعاتهم.

[1] مصطفى السيد علي عبد النبي، **الاتجاهات الحديثة لنظرية الاستخدامات والاشباعات**، المجلة المصرية للدراسات المتخصصة، العدد23 يوليو 2019، ص41.

[2] منال هلال المزاهرة، **نظريات الاتصال**، دار مسيرة للنشر والتوزيع والطباعة، عمان، 2012، ص 181.

2- الربط بين الرغبة في إشباع حاجات معينة، واختيار وسيلة إعلام محددة يرجع إلى الجمهور نفسه وتحدده الفروق الفردية

3- التأكيد على أن الجمهور هو الذي يختار الوسائل والمضمون الذي يشبع حاجاته فالأفراد هم الذين يستخدمون وسائل الاتصال وليست وسائل الاتصال هي التي تستخدم الافراد.

4- يكون الجمهور على علم بالفائدة التي تعود عليه وبدوافعهم واهتماماته، فهو يستطيع أن يمد الباحثين بصورة فعليه لاستخدام وسائل الإعلام.

5- الاستدلال على المعايير الثقافية السائدة من خلال استخدامات الجمهور لوسائل الاتصال وليس من خلال محتوى الرسائل التي تقدمها وسائل الاتصال.

من أهم العناصر الأساسية لمدخل الاستخدامات والاشباعات :

1) – الجمهور النشط: افترضت النظريات القديمة أن الجمهور متلقٍ سلبي، حتى ظهر مفهوم الجمهور العنيد الايجابي ، الذي يبحث عما يريد التعرض إليه ، ويتحكم في اختيار الوسائل التي تلبي احتياجاته، والمضامين التي تحقق اشباعاته.

2) – دوافع تعرض الجمهور لوسائل الإعلام:

تقسم دراسات الاتصال دوافع التعرض إلى فئتين هما:

دوافع منفعية: تستهدف التعرف على الذات، واكتساب المعرفة والمعلومات والخبرات وجميع أشكال التعلم بوجه عام، تلك الأشكال التي تعكسها نشرات الأخبار، والبرامج التعليمية والثقافية.[1]

[1] بارعة حمزة شقير ، **استخدام أساتذة جامعة دمشق للانترنت والاشباعات المحققة منها**، مجلة جامعة دمشق، المجلد25، العدد الأول+ الثاني 2009، ص 459,458.

دوافع طقوسية: تستهدف تمضية الوقت والاسترخاء، والصداقة والألفة مع الوسيلة والهروب من المشكلات، وتنعكس هذه الفئة في البرامج الخيالية، مثل: المسلسلات ، والأفلام ، والمنوعات.

3) – الاشباعات المتحققة من التعرض لوسائل الإعلام:

وقد صنف لورنس وينر winner الاشباعات التي يبحث الجمهور لتحقيقها إلى نوعين هما:

اشباعات المحتوى: وهي الإشباعات التي تنتج عن التعرض لمحتوى الرسالة الإعلامية وترتبط بها أكثر من ارتباطها بنوع الوسيلة المستخدمة.

اشباعات عملية الاتصال: وهي الإشباعات التي تحقق نتيجة اختيار الفرد لوسيلة اتصال معينة ولا ترتبط مباشرة بخصائص الوسيلة، وتنقسم إلى: اشباعات شبه توجيهية، اشباعات شبه اجتماعية.[1]

علاقة الدراسة الحالية بنظرية الاستخدامات والاشباعات:

بناء على ما تم عرضه فإن نظرية الاستخدامات والاشباعات ستساعدنا في معرفة العلاقة بين حاجات المراهقين و الاشباعات المحققة لهم من مشاهدة الانمي.

ملائمة النظرية لموضوع الدراسة نظرا لان فئة المراهقين حساسة متطلبة الحاجات لهذا فهم يبحثون عن اشباع حاجاتهم بكل الطرق.

الاستفادة منها في تحليل المعطيات المتحصل عليها بما يوافق فروض النظرية.

5– أهمية الدراسة وأهدافها:

الأهمية:

[1] بارعة حمزة شقير، **نفس المرجع**، ص459.

- تكمن أهمية دراستنا في أنها ستفيد متابعي الانمي و غيرهم في معرفة ما تبثه هذه الأفلام من مضامين قد تسبب بتأثير يؤدي إلى تغيير في السلوك وحتى في العقائد .

- إلقاء الضوء على ظاهرة انتشار الانمي وسبب إقبال المراهقين على مشاهدتها.

أهداف الدراسة :

- معرفة أنماط وعادات مشاهدة المراهقين للانمي.
- بيان سبب لجوء المراهقين لمشاهدة الانمي.
- التعرف على المضامين التي تبثها الانمي .
- التعرف على مظاهر تأثير الانمي على المراهقين .
- معرفة الإشباعات المحققة للمراهقين من خلال التعرض للانمي.

6- صعوبات الدراسة:

- قلة المراجع (في حدود اطلاعنا) المتعلقة بالانمي فمعظمها باللغة الأجنبية وفي شكل مقالات.
- صعوبة الوصول إلى المعلومات بسبب غلق المرافق العمومية كالمكتبات و قاعات الانترنت في ظل جائحة كورونا.
- صعوبة الوصول إلى المبحوثين وترددهم في الإجابة عن الاستبيان.

ثانيا: منهجية الدراسة وأدواتها:

1- المنهج المستخدم:

يعتمد الباحث في دراسته العلمية على طرق وأساليب منهجية يستعين بها في عملية الوصول إلى حلول للظاهرة أو المشكلة التي يود دراستها وذلك باختيار منهج يناسب موضوع دراسته و يساعده في الوصول إلى النتائج المرجوة .

يعرف المنهج على انه الطريقة التي يتبعها الباحث في دراسته للمشكلة للاكتشاف الحقيقة.[1]

ونظرا لان دراستنا دراسة مسحية اعتمدنا في طرحها على منهج المسح الاجتماعي الذي تم تعريفه كالتالي : **المسح الاجتماعي**: هو الدراسة العلمية لظروف المجتمع و حاجاته بقصد الحصول على بيانات و معلومات كافية عن ظاهرة معينة و تحليلها و تفسيرها للوصول إلى تعميمات بشأنها.[2]

وقد عرّف على انه احد المناهج العلمية المعينة على اكتشاف العلاقات الناتجة عن تداخل عدد من المتغيرات والتي تؤثر سلبا أو إيجابا على الظاهرة ، مما يستوجب تقصي الحقائق عنها بإجراء مسح شامل للمجتمع المستهدف بالبحث أو الدراسة.[3]

1- أدوات جمع البيانات:

تحتاج عملية جمع البيانات إلى أدوات و وسائل تساعد الباحث في جمع اكبر عدد ممكن من المعلومات حول موضوع دراسته و ذلك من اجل الوصول إلى نتائج حقيقية للظاهرة أو المشكلة المدروسة ومن بين أهم الأدوات التي اعتمدنا عليها نجد :

❖ الملاحظة :

نقصد بالملاحظة عملية مراقبة أو مشاهدة لمجموعة المتغيرات المتعلقة بالمشكلات تحت الدراسة و متابعة اتجاهها بقصد التفسير و تحديد العلاقة بين تلك المتغيرات .[4]

وقد استخدمنا هذه الأداة في ملاحظة ما ينشر في المجموعات الخاصة بمتابعي الانمي عبر موقع التواصل الاجتماعي فيسبوك ، و مراقبة حساباتهم الشخصية و ما يتم نشره من صور و عبارات و مقاطع الفيديو الخاصة بالانمي و كيف يتفاعلون معها من خلال قراءة تعليقاتهم.

---

[1] احمد بدر، **أصول البحث العلمي ومناهجه**، المكتبة الأكاديمية، القاهرة، 1996م، ص 335.

[2] فاطمة عوض صابر، ميرفت علي خفاجة، **أسس ومبادئ البحث العلمي**، مكتبة و مطبعة الإشعاع الفنية، الإسكندرية،2002م، ص94.

[3] عقيل حسين عقيل، **فلسفة مناهج البحث العلمي**، مكتبة مدلولي، (د،م)،1999م،ص 72.

[4] محمد عبد الفتاح الصريفي، **البحث العلمي: الدليل التطبيقي للباحثين**، دار وائل، عمان، 2002م، ص 183.

❖ **الاستبيان:**

أداة تتضمن مجموعة من الأسئلة أو الجمل الخبرية ، التي تتطلب من المفحوص الإجابة عنها بطريقة يحددها الباحث حسب أغراض البحث.[1]

كما ويعرف على انه أداة للحصول على الحقائق و تجميع البيانات عن الظروف والأساليب القائمة بالفعل و يعتمد الاستبيان على إعداد مجموعة من الأسئلة التي ترسل لعدد كبير نسبيا من أفراد المجتمع. (حيث ترسل هذه الأسئلة عادة لعينة ممثلة لجميع فئات المجتمع المراد فحص آرائها)[2].

استعنى بالاستبيان كأداة لجمع المعلومات من المبحوثين حيث قمنا بوضع مجموعة من الأسئلة اندرجت تحت ثلاثة محاور منبثقة من التساؤلات الفرعية للدراسة ، وذلك من اجل إثراء الجانب التطبيقي للدراسة . كما حاولت قدر الإمكان الإلمام بجميع جوانب لتفادي النقائص والسلبيات التي يمكن أن تطرأ على البحث . كما احتوى الاستبيان في شكله النهائي على (31) سؤال متسلسل ضمن 3 محاور.

3- مجتمع البحث وعينة الدراسة:

تعرف العينة على أنها جزء من المجتمع الأصلي يحتوي على بعض العناصر التي يتم اختيارها منه بطريقة معينة وذلك بقصد دراسة خصائص المجتمع الأصلي.[3]

ونظرا لان دراستنا تستهدف المراهقين المشاهدين للانمي فان مجتمع الدراسة شمل المجتمع الجزائري ككل وذلك بالاعتماد على العينة العشوائية البسيطة.

---

[1] ربحي مصطفى عليان، عثمان محمد غنيم، **مناهج وأساليب البحث العلمي: النظرية والتطبيق**، دار صفاء، عمان، 2000م، ص 82.

[2] احمد بدر، **مرجع سابق**، ص335.

[3] محمد عبد الفتاح الصريفي، **مرجع سابق**، ص 186.

وقد تم اختيار العينة من شبكة التواصل الاجتماعي فيسبوك و ذلك لصعوبة الوصول إلى المبحوثين في ارض الواقع ، حيث تم توزيع الاستمارة الالكترونية عليهم عبر الفيسبوك من خلال مجموعة من الأصدقاء الذين يتابعون الانمي و مجموعات خاصة بمشاهدي الانمي الجزائريين.

4-مجالات الدراسة:

المجال المكاني: أجريت الدراسة على مواقع التواصل الاجتماعي facbook حيث تم توزيع الاستمارة هناك.

المجال الزماني: أجريت الدراسة في الفترة الممتدة مابين سبتمبر2019 وهو تاريخ بداية اختيار الموضوع ، إلى غاية سبتمبر 2020 و هو تاريخ استئناف الدراسة بعد انقطاع دام 6 أشهر بسبب جائحة كورونا، حيث تم في هذه الفترة توزيع الاستمارة و تفريغ النتائج.

المجال البشري: تمثلت عينة الدراسة في فئة المراهقين المتابعين للانمي في المجتمع الجزائري و كان هدفنا الوصول إلى 100 مفردة إلا انه بسبب ضيق الوقت في الانجاز تم الاكتفاء ب 69 مفردة.

الفصل الثاني: المراهقة و حاجاتها

الفصل الثاني:

المراهقة وحاجاتها

تمهيد

1.مفهوم المراهقة.

2.تحديد فترة المراهقة.

3.خصائص المراهقة.

4.حاجات المراهقة.

5.أشكال المراهقة.

6. نماذج المراهقين.

7.المراهقة في الجزائر.

تمهيد:

تعد مرحلة المراهقة إحدى مراحل نمو الإنسان ، و هي من اخطر المراحل التي يمر بها، فهو ينتقل في هذه المرحلة من طور يكون فيه معتمد على الغير إلى طور يكون فيه معتمدا على نفسه، وهي فترة مليئة بالعواصف و التوتر والصراعات الداخلية و الإحباط وصعوبات في التوافق ، ويكون فيها الفرد بحاجة إلى الرعاية و التوجيه والإرشاد.

ونظرا لأهمية المراهقة ارتقينا في هذا الفصل إلى مفهومها وتحديد فترتها الزمنية، والتعرف على خصائص المراهقة و حاجات المراهق و أشكال ونماذج المراهقين.

1_ مفهوم المراهقة:

ظهر مصطلح المراهقة والمراهق في اللغة الفرنسية خلال القرن الثاني عشر، فهو مشتق من الفعل اللاتيني "راهق" adolescer وأكثر دقة اشتقاق مت اسم الفاعل الذي يعني: الراهق، ذلك الذي هو يكبر، وقولنا راهق الفتى و راهقت الفتاة بمعنى أنهما نميا نموا مستطردا.

ويعتقد الكثير ممن درسوا موضوع المراهقة على أنها وقفة، أو موعد يمنحه المجتمع للمراهق ليعطيه فرصة حتى يتمكن من اختيار طريق شخصي، أو هوية أو مهنة. تتميّز بتحولات وتغيرات متنوعة، تقلب رأسا على عقب التوازن الداخلي للأفراد، وتؤدي إلى إعادة بناء الأنا، وتمنح أساليب جديدة للتواجد في الحياة[1].

أشار العديد من الباحثين إلى أن المراهقة هي الفترة الانتقالية من سن الطفولة إلى سن الرشد و التي تتميز بعدد من التغيرات الجسمية والمعرفية والوجدانية والاجتماعية، وغالبا ما تبدأ من سن 12 إلى 21 عاما لدى الإناث ومن سن 13 إلى 23 لدى الذكور.

وقد أشار هوروكس (horroks,1969) إلى أن تعريف المراهقة يتطلب الاهتمام بثلاثة عوامل أساسية تحدد السمات المتوقعة لشخصية المراهق، وهي: النضج الجسمي، التوقعات الثقافية، الطموحات والاتجاهات الشخصية.[2]

أشار "ستانلي هول" في كتابه المراهقة (1904)، إلى اعتقاد أن من طبيعة المراهق أن يتأرجح بين النقيض و النقيض من الحالات النفسية في تتابع سريع متلاحق وصار يعرف هذا الميل من الانتقال

[1] مقدم خديجة، **مشروع الحياة عند المراهقين الجانحين دراسة بمركزي إعادة التربية بنين وبنات**، أطروحة لنيل شهادة الدكتوراه، تخصص علم النفس العيادي، جامعة السانيا، وهران، 2012/2010، ص58,57.

[2] خالصة البطاشية، **المراهقة: مفهومها وحاجاتها المختلفة، نفسيا وجسديا وعاطفيا**، المديرية العامة للبرامج التعليمية، عمان، ص 18.

من مزاج إلى آخر في وقت قصير عن المراهق بأزمة المراهقة إشارة إلى حتمية التلازم بين فترة المراهقة و الأزمات النفسية.[1]

ومن خلال قراءتنا تبين أن المراهقة عبارة عن مرحلة حرجة يقف فيها المراهق ما بين عالم الطفولة و الدخول في عالم الرشد، ويمكن تمييز هذه المرحلة من خلال تغيرات جسمية و نفسية و اجتماعية، فهي مرحلة يبحث فيها المراهق عن الاستقلالية والاعتماد عن النفس والبحث عن علاقات جديدة خارج محيط العائلة، فهي مرحلة اكتشاف الذات والوعي بها، لذا وجب الاهتمام بمعاملة المراهقين في هذه الفترة.

2_ تحديد فترة المراهقة:

تبدأ المراهقة في سن (12)، وتنتهي في سن (21) تقريبا، وتظهر المراهقة في المجتمعات بأشكال وصور متعددة، وتتباين بتباين الثقافات، وتختلف باختلافها عادة المراهق ودوره في المجتمع الذي يعيش فيه، بل إن كثيرا من الدراسات أكدت أن المراهقة الواحدة في المجتمع الواحد تختلف بين ريفه و حضره، وبين الطبقة الاجتماعية الاقتصادية العليا و غيرها من الطبقات.[2]

يقسم الدارسون مراحل المراهقة إلى ثلاث مراحل فرعية تقابلها المراحل التعليمية المتتالية:

_ مرحلة المراهقة المبكرة: سن 12، 13، 14وتقابل المرحلة المتوسطة.

_ مرحلة المراهقة الوسطى: سن 15، 16، 17 وتقابل المرحلة الثانوية.

_ مرحلة المراهقة المتأخرة: سن 18، 19، 20، 21 وتقابل المرحلة الجامعية.

3_ خصائص المراهقة:

[1] محمد عماد الدين إسماعيل، **النمو في مرحلة المراهقة**، دار القلم، الكويت، 1982م، ص20.

[2] عصام محمد، **المتغيرات النفسية المرتبطة بسلوك العدوانيين المراهقين وأثر الإرشاد النفسي في تعديله**، دار العلم والإيمان للنشر والتوزيع، عمان، 2008م، ص09_10.

تعد مرحلة البلوغ من أهم المراحل التي يمر بها الإنسان ضمن أطواره المختلفة التي تتسم بالتجدد المستمر، ولأهمية هذه المرحلة لا بد من الوقوف على خصائص النمو لمن هم في هذه المرحلة، حتى يتعامل المربي في تربيته الوقائية معهم، سواء كان الوالدان في المنزل أو المعلم في المدرسة، وَفق تصور صحيح وخطوات واضحة ومدروسة واقعية مؤثرة، بناءً على معرفة مسبقة من الجميع بهذه الخصائص.

وأهم هذه الخصائص:

3_1.النمو الجسمي:

تستمر معدلات الزيادة في النمو الجسمي بصفة عامة لمدة ثلاث سنوات، الأولى عند البنين والبنات يستمر إلى حوالي (18) سنة عند البنات، و(20) سنة عند البنين؛ حيث: يزداد الطول والوزن، ويتحسن المستوى الصحي بصفة عامة، ويزداد النضج والتحكم في القدرات المختلفة، وقد يظهر عدم التناسق بين أجزاء الجسم المختلفة نتيجة طفرة النمو، ويؤثر مفهوم البدن على الصحة النفسية للطالب في هذه المرحلة بشكل كبير؛ مما يجعله يهتم بالألعاب الرياضية، خاصة تلك التي لها شعبية كبيرة بين أقرانه، وقد يحدث إقبال على تناول الطعام بشراهة في هذه المرحلة، ويصبح التوافق الحركي في هذه المرحلة أكثر توازنًا؛ مما يسمح للطالب بممارسة مختلف ألوان النشاط الرياضي، ومن أهم الخصائص زوال ملامح الطفولة وتغير بشكل الوجه إلى حد كبير، يتسع الكتفان، ويزداد طول الجذع وطول الساقين مما يؤدي إلى القوة.[1]

3_2.النمو الانفعالي:

يظهر على الناشئ في هذه السن انفعالات يلونها الحماس، وقد تتطور لديه مشاعر الحب، ونلاحظ عليه الحساسية الانفعالية، وهي ردة فعل لا تتناسب مع المثير (في الفرح أو الحزن)، وفي هذه الحالة

[1] شيرين لبيب خورشيد، **خصائص النمو في مرحلة المراهقة والبلوغ**. https://www.alukah.net تمت زيارة الموقع يوم 2020/08/05 على ساعة 12:18.

يراعى عدم المغالاة في التأنيب، ومعالجة المشكلة بأسلوب تربوي، فيميل الناشئ إلى التمرد والاستقلالية، ويغضب كثيرًا وتنتابه حالات من الاكتئاب، وتكون لديه ثنائية في المشاعر نحو نفس الشخص، كما أنه يشعر كثيرًا بالخجل والانطواء، وفي هذه الحالة يجب منحه الثقة بالنفس من خلال تعزيز المواقف الإيجابية، والأخذ برأيه إن كان مصيبًا، وإشراكه في المناقشة وحل المشكلة المطروحة، وتشجيعه ومشاركته في البرامج الإذاعية والثقافية.

ومن مظاهر النمو الانفعالي: السأم والضجر السريعان، الشعور بالتفرد، الغضب والخوف والحب، ظهور الخيال الخصب، وأحلام اليقظة، واتصاف الحياة الانفعالية بعدم الثبات الانفعالي والتناقض الوجداني، والشعور بالقلق والاستعداد لإثبات الذات، الصراع حيث يعاني الناشئ من بعض أنواع الصراع بين رغبات وميول يريد أن يحققها، أو رغبات مادية أو معنوية تحول دون تحقيق هذه الرغبات أو تلك الميول.

3_3.النمو الاجتماعي:

هذه الخاصية تتأثر في تطورها لدى الناشئ بمدى تحرُّرها من قيود الأسرة ومدى خضوعها لجماعة النظائر، واستقلالها عنها، ومدى تفاعلها مع الجو المدرسي القائم.[1]

ومن مظاهر النمو الاجتماعي: المسايرة والرغبة في تأكيد الذات؛ حيث يتم في هذه المرحلة التطبيع الاجتماعي الفعلي الذي يؤدي إلى تكون المعايير السلوكية، ويميل الطالب إلى الاتصال الشخصي ومشاركة الأقران في الأنشطة المختلفة، وإلى الاهتمام والعناية بالمظهر والأناقة، والاستقلال الاجتماعي، وبصفة خاصة داخل الأسرة، ومسايرة الجماعة والرغبة في تأكيد الذات، والبحث عن القدوة والنموذج، ومن أهم العوامل المؤثرة في هذه المرحلة الجو النفسي السائد في الأسرة والفطام النفسي، والمستوى الاجتماعي والاقتصادي للأسرة.

[1] شيرين لبيب خورشيد، **خصائص النمو في مرحلة المراهقة والبلوغ**. https://www.alukah.net تمت زيارة الموقع يوم 2020/08/05 على ساعة 12:18

3_4.النمو العقلي:

ينمو الذكاء العام بسرعة في هذه المرحلة، وتبدأ القدرات العقلية في التمايز، ويصل ذكاء الطالب إلى أقصى حد يمكن أن يصل إليه في نهاية هذه المرحلة، وتظهر سرعة التحصيل، والميل إلى بعض المواد الدراسية دون الأخرى، وتنمو القدرة على تعلم المهارات واكتساب المعلومات، ويتطور الإدراك من المستوى الحسي إلى المستوى المجرد، ويزداد مدى الانتباه وتطول مدته، ويزداد الاعتماد على الفهم والاستدلال بدلًا من المحاولة والخطأ، أو الحفظ المجرد، وينمو التفكير والقدرة على حل المشكلات، واستخدام الاستدلال والاستنتاج، وإصدار الأحكام على الأشياء، وتظهر القدرة على التحليل والتركيب، وتتكون القدرة على التخطيط والتصميم، وتزداد القدرة على التعميم والتجريد، وتتكون المفاهيم المعنوية عن الخير والشر والصواب والخطأ والعدل والظلم، وتظهر القدرة على الابتكار بشكل أكبر.[1]

4_ حاجات المراهق:

تبدو حاجات المراهقين قريبة من حاجات الراشدين، إلا أن المدقق يجد فروقا واضحة خاصة بعد مرحلة المراهقة، ولعلنا لا نبالغ إذا قلنا أن الحاجات والميول والرغبات تصل في مرحلة المراهقة إلى اقصر درجة من التعقيد.

ويلاحظ أن المراهق المعوق قد يجد من الصعب أو من المستحيل في بعض الأحيان رغم جهوده ومحاولاته إشباع بعض حاجاته.

ويمكن تلخيص حاجات المراهقين الأساسية فيما يلي:

[1] شيرين لبيب خورشيد، **خصائص النمو في مرحلة المراهقة والبلوغ**. https://www.alukah.net تمت زيارة الموقع يوم 2020/08/05 على ساعة 12:18

4_1.الحاجة إلى الأمن: وتتضمن الحاجة إلى الأمن الجسمي والصحة الجسمية، الحاجة إلى الشعور بالأمن الداخلي، الحاجة إلى تجنب الخطر والألم، الحاجة إلى الراحة، الحاجة إلى الحياة الأسرية الآمنة المستقرة والسعيدة، الحاجة إلى الحماية ضد الحرمان من إشباع الدوافع، الحاجة إلى المساعدة في حل المشكلات.

4_2.الحاجة إلى الحب والقبول: وتتضمن: الحاجة إلى الحب و المحبة، الحاجة إلى القبول والتقبل الاجتماعي الحاجة إلى الأصدقاء، الحاجة إلى الشعبية، الحاجة إلى إسعاد الآخرين.[1]

4_3.الحاجة إلى مكانة الذات: وتتضمن: الحاجة إلى الانتماء إلى جماعة الرفاق، الحاجة إلى المركز والقيمة الاجتماعية ، الحاجة إلى الشعور بالعدالة في المعاملة، الحاجة إلى الاعتراف من الآخرين، الحاجة إلى النجاح الاجتماعي ، الحاجة إلى الاقتناء والامتلاك، الحاجة إلى تقليد الآخرين ، الحاجة إلى المساواة مع الرفاق في السن والزملاء في المظهر والملابس والمصروف والمكانة الاجتماعية.

4_4.الحاجة إلى الإشباع الجنسي: ويتضمن: الحاجة إلى التربية الجنسية، الحاجة إلى اهتمام الجنس الآخر وحبه، الحاجة إلى التخلص من التوتر، الحاجة إلى التوافق الجنسي الغيري.

4_5.الحاجة إلى النمو العقلي والابتكار: وتتضمن: الحاجة إلى التفكير وتوسيع قاعدة الفكر والسلوك، الحاجة إلى تحصيل الحقائق وتفسيرها، الحاجة إلى الخبرات الجديدة والتنوع والتنظيم ، الحاجة إلى إشباع الذات عن طريق العمل ، الحاجة إلى النجاح والتقدم الدراسي، الحاجة إلى التعبير عن النفس، الحاجة إلى السعي وراء الإثارة، الحاجة إلى التوجيه والإرشاد بأنواعه.

4_6.الحاجة إلى تحقيق وتأكيد وتحسين الذات: وتتضمن: الحاجة إلى النمو، الحاجة إلى أن يصبح سويا و عاديا ، الحاجة إلى التغلب على العوائق والمعوقات، الحاجة إلى معارضته للآخرين، الحاجة إلى معرف الذات وتوجيهها.

[1] حامد عبد السلام زهران، **علم نفس النمو : الطفولة والمراهقة**، دار المعارف، 1986م، ص401.

حاجات أخرى مثل: الحاجة إلى الترفيه و التسلية، الحاجة إلى المال... الخ.[1]

5_ أشكال المراهقة:

قسمها الباحثون إلى 4 أشكال التالية :

5_1.المراهقة المتوافقة: من سماتها؛ الاعتدال والهدوء النسبي والميل إلى الاستقرار والاتزان العاطفي، التوافق مع الوالدين، التوافق الاجتماعي، الرضا عن النفس.

العوامل المؤثرة فيها: المعاملة الأسرية التي تتسم بالحرية، التفهم، الاحترام لرغبات المراهق، إشباع الهوايات، توفير جو المعاملة الأسرية المبنية على الصراحة والثقة بين الوالدين والمراهق، وشعور المراهق بتقدير والديه و اعتزازهما به، وإعلاء النواحي الجنسية و الانصراف بالطاقة إلى الرياضة و الثقافة الأدبية...

5_2.المراهقة الانسحابية المنطوية: من سماتها؛ الانطواء، العزلة، السطحية، التردد، الخجل، الشعور بالنقص، نقص المجالات الخارجية والتفكير المتمركز حول الذات.[2]

العوامل المؤثرة فيها: اضطرابات في الأسرة، الأخطاء الأسرية التي منها التسلط والسيطرة والحماية الزائدة، وما يصاحب ذلك، من إنكار لشخصية المراهق، وتركز القيم الخاصة بالأسرة حول النجاح الدراسي مما يثير قلق الأسرة وقلق المراهق، ضعف المستوى الاقتصادي و الاجتماعي و نقص إشباع الحاجة إلى التقدير و تحمل المسؤولية.

[1] حامد عبد السلام زهران، **المرجع نفسه**، ص402.

[2] مسعودة هتهات، **المشكلات النفسية والاجتماعية لدى المراهقين المتمدرسين مستخدمي الانترنت دراسة ميدانية**، مذكرة لنيل شهادة الماجستير، تخصص علم النفس، جامعة قاصدي مرباح، ورقلة، 2013_2014، ص 34،35.

5_3.المراهقة العدوانية المتمردة: من سماتها؛ التمرد ضد الأسرة والمدرسة والسلطة عموما والانحرافات والعدوان على الإخوة و الزملاء، والعناد بقصد الانتقام خاصة الوالدين، و الشعور بالظلم ونقص تقدير الذات، والاستغراق في أحلام اليقظة و التأخر الدراسي.

العوامل المؤثرة فيها: التربية الضاغطة، التسلط و القسوة، و الصرامة و ضعف المستوى الاقتصادي والاجتماعي، ونقص إشباع الحاجات و الميول.

5_4.المراهقة المنحرفة: من سماتها؛ الانحلال الخلقي، البعد عن المعايير الاجتماعية.

العوامل المؤثرة فيها: المرور بصدمات عاطفية عنيفة، القسوة الشديدة في معاملة المراهق و تجاهل رغباته و حاجاته، أو التدليل الزائد من ناحية أخرى.[1]

6_ نماذج من المراهقين:

لا يوجد في الحقيقة نمط واحد من المراهقين، فالمراهقة تأتي بأشكال مختلفة وأساليب متنوعة لذا ينبغي أن نحذر من التعميم العام على كل المراهقين. وقد حاول عالمان نفسيان (Hersen and Eisldr) أن يضعا تقسيما للمراهقين بحسب الأنماط السلوكية السائدة في كل جماعة منهم على النحو الآتي:

6_1.النمط التقليدي الشكلي (Conventionl): الذي يكون هدفه مسايرة الركب والانصياع لأوامر المجتمع والسلطة والأسرة والدين ، وأشخاص هذا النمط ليسوا بالضرورة مبدعين ومبتكرين.[2]

6_2.النمط المثالي (Idealist): ويأتي في أشكال متعددة منها الثوري، و المتمرد، و الإصلاحي، والمؤمن بضرورة التغيير الجذري، والخاصية الرئيسية التي تجمع أشخاص هذا النمط بالرغم

[1] مسعودة هتهات، **المرجع نفسه**، ص35.

[2] مريم سليم، **علم نفس النمو**، دار النهضة العربية، بيروت، 2002، ص382.

من الاختلاف العام هي السخط العام على المعايير السائدة والإيمان بضرورة تغييرها وتغيير العالم. وأشخاص هذا النمط يجنحون لتبني معتقدات قوية تجعلهم يميلون إلى التنفيذ العملي لأفكارهم.

6_3.النمط الباحث عن اللذة (Hedonist): وهو الذي يجعل هدفه الحصول على اللذة أينما كانت، والإشباع الآني دون حساب العواقب. ومن بين أشخاص هذا النمط الذين تجدهم على الشاطئ، أو في الجامعة ، أو في أماكن اللهو. وبالرغم من أن أشخاص هذا النمط يظهرون على السطح بمظهر السعيد الراضي والمستمتع بالحياة، فإنهم أكثر الأنواع عرضة للاغتراب والانفصال النفسي عن الذات والمجتمع.

6_4.النمط السيكوباتي الجانح (Psychopathic): وهو النمط الذي لم ينجح في تطوير معاييره الأخلاقية وبناء الضمير. علاقاتهم بالآخرين باردة غير مكترثة وتخلو من الحساسية حيال مشاعر الآخرين والمبادئ الأخلاقية العامة. إنهم يشتركون مع النمط الباحث عن اللذة في بحثهم الأناني عن المتعة الشخصية، إلا أنهم لا يشعرون بما يشعر به أصحاب اللذة من شعور بالذنب والخجل، فتصرفات النمط السيكوباتي لا تخضع للضبط الداخلي كما هو الحال في النمط الباحث عن اللذة. حتى الطموحات التي يشكلها أصحاب هذا النمط تكون من النوع المدمر الأناني سواء ما يتعلق منها بالطموح في ميدان العمل أو في ميدان الغزوات الجنسية، ولحسن الحظ فإن هذا النمط المدمر لا يشكل إلا نسبة ضئيلة من جمهور المراهقين.

يجدر الإشارة إلى أن كثيرا من الخصائص و التي تميز المراهقين تستمر معهم حتى سائر مراحل العمر ولو أنها تفقد بعضا من الحماس والانفعال الغالب على معتقدات المراهقين. لذلك، فمن الأفضل أن ننظر إلى تلك التقسيمات بصفتها مؤشرات لفهم السلوك البشري، وليس بصفتها خصائص قاطعة، ففي كل منا جزء من هذا النمط أو ذاك.[1]

7- المراهق في المجتمع الجزائري:

[1] مريم سليم، **المرجع نفسه**، ص 393.

إن الحديث عن المراهقة لا يمكن أن يكتمل ما لم نتحدث عن الفضاء الذي يعيش فيه المراهق والخصوصيات التي يتميز بها هذا الفضاء، فوحده المجتمع بثقافته ومؤسساته قادر على جعل هذه المرحلة كغيرها من مراحل النمو –وربما ابعد من ذلك –فيحاول استثمار تلك الطاقة والحيوية في قنوات مفيدة للمراهق وللمجتمع

لكن الواقع يضل ابعد من هذا ومتفاوتا جدا من مجتمع لأخر .

هذا ما دفعنا لإلقاء نظرة على التركيبة الاجتماعية والتي تمثلها الأسرة في ابسط صورة أين نلاحظ أن العائلة الجزائرية التقليدية تمتاز بكونها مكتظة العدد إي مجموعة من الإفراد يعيشون مع بعضهم البعض في بيت واحد مشكلين أسرة واحدة يشرف عليها فرد واحد هو الأكبر وهذا التنظيم يرتكز كلية على السلطة الأبوية التي تنظر للابن بوصفه امتدادا لأبيه وانه عندما يكبر سيباشر أعمال أبيه بنفس السلطة لأنه ذكر .فالأب ينتظر من ابنه أن يكون تابعا له كلية وان يظهر انه يعتز بالدم الذي أعطاه له ويحترم سلطته في كل المواقف ويخدم عائلته تبعا لقيمها التقليدية.

فالمراهق الجزائري سواء كان ذكرا أو أنثى يعيش مرحلة صعبة جدا نتيجة الظروف المحيطة اقتصادية كانت أو اجتماعية أو ثقافية أو سياسية. [1]

مما دفع لبيوفيسي C Lebovicci للقول أن الصراع بين جيل الإباء وجيل الأبناء صراع ثقافي معقد ينشا بين طرفين مختلفين كل منها حركة مجتمع سريع التطور.

ويعود الصراع الموجود في مجتمعنا إلى التناقضات ما بين ما يتلقاه المراهق في البيت وبين ما يجده في الخارج أو تعرضه وسائل الإعلام بمختلف أنواعها تجعل المراهقين يعيشون صراعات وتوترات عنيفة بين تحقيق رغباتهم الداخلية وبين المحرمات الخارجية. فالمراهق يرغب في الاستقلال والانطلاق يود الاعتماد على نفسه في تنظيم وقته واتخاذ قراراته حيث يرى المراهقون إن نصائح والديهم فيها تدخل في

[1] جدو عبد الحفيظ، **إستراتيجية مواجهة الضغوط النفسية لدى مراهقين ذوي صعوبات التعلم**، مذكرة لنيل شهادة الماجستير في علم النفس العيادي، جامعة سطيف 02، 2014/2013م،ص31.

شؤونهم الخاصة، وبذلك تظهر مشكلات أسرية عديدة من أكثر المشكلات التي يعاني منها المراهقون غفي أسرهم ما يلي[1]:

- رغبة المراهق في أن تكون أوضاع أسرته أفضل مما عليه.

-عدم توفر جو مناسب لدراسة في البيت.

-عدم توافق آراء المراهقين مع أراء الوالدين.

- شعور المراهقين إن الأولياء يقيدون حريتهم في معظم الأمور.

وهذه بعض العناصر الناتجة عن هذا الصراع ناهيك عن مشكلات علائقية و نفسية وشخصية....

[1] جدو عبد الحفيظ، **مرجع نفسه**،ص32.

الفصل الثالث: الرسوم المتحركة والانمي

الفصل الثالث:

الرسوم المتحركة و الانمي

تمهيد

1.نشأة الرسوم المتحركة وطرق تنفيذها.

2.مفهوم الانمي.

3.تاريخ الانمي.

4.تصنيفات الانمي.

5.مميزات الانمي.

6.صيغ الانمي.

7. الانمي وتأثيره السلبي.

8.الانمي في الجزائر.

تمهيد:

تعد الرسوم المتحركة احد الأشكال الفنية التي تستهدف فئات معينة من المجتمع وكانت في بدايتها تستهدف الأطفال بصفة خاصة ، ولكن بعد التطور التكنولوجي الذي استغلته اليابان في صنع الرسوم المتحركة اليابانية (الانمي)، والذي يعد الثقافة الأساسية لليابان.

الانمي الذي اكتسح ثقافتنا وبشكل واضح في السنوات الأخيرة ووجد إقبالا خاصة من فئة المراهقين، وكان لابد من تسليط الضوء عليه ، حيث خصصنا هذا الفصل للتعرف على مفهوم الرسوم المتحركة وتقنيات صنعها، وتطرقنا إلى الانمي مفهومه وتاريخه وتصنيفاته ومميزاته التي جعلته قوة اقتصاد اليابان كما سنتعرف في هذا الفصل عن تأثيره السلبي، والانمي في الجزائر.

ملاحظة:جميع المعلومات التي تحصلنا عليها من مواقع الكترونية ، ولم نجد في حدود اطلاعنا أي كتاب باللغة العربية معظمها مقالات باللغات الأجنبية.

1- نشأة الرسوم المتحركة وطرق تنفيذها:

1-1. نشأة الرسوم المتحركة:

الرسوم المتحركة سبقت التصوير الفوتوغرافي الذي تم اكتشافه سنة 1835م، في حين أن الرسوم كانت تتحرك على أقراص منذ عام 1832م، وتم تنظيم أول عرض للرسوم المتحركة في أكسفورد استريت عام 1896م، متزامنا مع أول عرض سينمائي شهده العالم في فرنسا في (الجراند كافيه).

وبالنسبة لمنطقتنا العربية والإسلامية فقد بدأت الرسوم المتحركة فيها مع مطلع القرن العشرين، ثم تطورت بظهور التلفزيون في مصر عام 1960م.[1]

1-2. طرق تنفيذ الرسوم المتحركة:

يمكن الحصول على نوع من الرسوم المتحركة دون الاستعانة بأي وسائط تقنية، عن طريق الاعتماد على وسيلة في غاية البساطة تعرف باسم (دفتر التصفح السريع) وهو مجموعة من الرسوم التخطيطية في صفحات متتالية، كل واحدة فوق الأخرى في تسلسل واضح. فإذا تم تقليب هذه الصفحات بحركة سريعة خاطفة، بدت الرسوم وكأنها تتحرك.

-**الرسوم المتحركة من أوراق السليلوز**: وهي أكثر الطرق انتشارا لتجهيز أفلام الرسوم المتحركة، ويمكن أن يتطلب إنتاج فيلم طويل من أفلام الرسوم المتحركة آلاف الرسومات المنفصلة، وقد يستغرق إتمامه مدة ثلاث سنوات.[2]

- **التحريك بالدبابيس**: عملية تستخدم فيها لوحة بيضاء كبيرة بها ما يزيد عن مليون ثقب صغير، يقوم فنيو التحريك بملئها بدبابيس بلا رؤوس. وبعد ذلك يسلطون عليها إضاءة جانبية ترمي ظلالا

1محمد بن عبد الرحمان العريفي، **الرسوم المتحركة و أثرها في عقيدة الناشئة**، جامعة الملك سعود، 1431هـ، ص 20.

[2]نرمان شلالي، **محتويات برامج الرسوم المتحركة وأخطارها اللغوية والاجتماعية و النفسية على الأطفال**، مذكرة مكملة لنيل شهادة ماستر في اللغة والأدب العربي، جامعة العربي التبسي، تبسة، 2017/2017م، ص 11.

تكون منها الأشكال المستخدمة رسوما متحركة. ويقوم الفنيون كذلك بتغيير الدبابيس وتبديلها لتغيير هذه الأشكال وتنويعها.

- **التحريك بواسطة الحاسوب**:يستخدم فيه الحاسوب للتلوين والتظليل وتحريك الأشكال التي يقوم برسمها فنانون على لوحة للعرض. و هي طريقة أسرع من الرسم باليد، إذ بمقدور الحاسوب إنجاز رسومات بالغة الدقة و التفاصيل.[1]

بعد التطور التكنولوجي الذي شهده العالم في شتى المجالات تطورت معه تقنيات إنتاج الرسوم المتحركة والذي استغلته اليابان لتنتج الرسوم المتحركة الخاصة بها ما يعرف باسم الانمي.

2 – مفهوم الانمي:

عرف قاموس أكسفورد كلمة أنمي على أنها أسلوب الرسوم المتحركة في تصوير التلفزيون الياباني وأفلامه، والذي يستهدف البالغين والأطفال.

وفي اليابان يستخدم هذا المصطلح ليصف جميع أنواع الرسوم المتحركة في العالم، ويقضي الشاب ما معدله 16-17 ساعة مشاهدة للتلفزيون في الأسبوع تقريباً حيث يبدأ من عمر مبكر كعامين .

الانمي مصدره رسومات الجرافيك الحاسوبية أو الرسم اليدوي، وهو من الفنون التي تحتاج إلى استثمارات كبيرة حتى تصل إلى الجودة المقصودة وأصبحت صناعة قائمة بذاتها، حتى بلغ حد إنتاج حلقة الانمي الواحدة ما بين 100.000 إلى 300.000 دولار أمريكي، حتى أن قيم الانمي في الولايات المتحدة بلغ 2.74 بليون دولار أمريكي في عام 2009، فبالنظر إلى هذه الأرقام لا يمكننا أن نهمل الفوائد الاقتصادية وحجم المنافسة في المنطقة.[2]

3– تاريخ الانمي:

1نريمان شلالي، **نفس المرجع**، ص 11.

[2] الباحثون المسمون، الوجه الأخر للانمي http://muslimes-res.com تمت زيارة الموقع يوم:13/07/2020على ساعة 09:43.

كان ظهور الانمي مع بداية ظهور السينما في أوائل القرن العشرين، حيث كانت بدايات الرسوم المتحركة متمثلة في الرسم على الأفلام وعرضها، أو على قطع الورق، ثم بدأت الإضافة واحدة تلو الأخرى على هذه الرسومات، وأصبحت اليابان تستخدم تقنيات مختلفة في إنتاج الرسوم المتحركة مع إضافة تقنية الصوت لها مع الألوان الصاخبة. كما بدؤا باستخدام الكاميرات المتعددة والأوراق الشفافة، أو الأفلام المستعملة في إنتاج الرسوم المتحركة ويمكن القول إن الانمي قد ظهر وبرز ليكون واحداً من أهم القوى التي تسيطر ثقافياً على دولة اليابان خلال القرن العشرين. ومع بداية الحرب العالمية الثانية وخاصة في الثلاثينيّات من القرن العشرين أصبح الاتجاه في إنتاج الانمي والرّسومات المتحركة نحو الدعاية التجارية أو الدعاية الحكومية، ولم يكن الهدف منها ترفيه الشعب في تلك الفترة.

وقد ظهرت أول شركة إنتاجٍ يابانية رسمية تُعنى بالرسوم المتحركة الهادفة للتّرفيه بعد الحرب العالمية الثانية في عام 1948م وكانت تُدعى توي، ومن الصفات التي ميّزت الرسوم المتحركة آنذاك أنها أخذت ملامحها من أفلام والت ديزني الشهيرة. وقد ظهر الانمي الحديث في عام 1956م ولقي نجاحاً وقبولاً كبيراً، ومن الأمثلة على الرسوم التي كانت تُنتِجها شركة توي النينجا ساروتوبي ساسوكي والذي تم إنتاجه في عام 1959م. وكان أول إنتاجٍ تلفزيونيٍ لشركة توي من الرسوم المتحركة هي المانغا الشعبية ميتسوهيرو يوكوهاما في سالي الساحرة (بالإنجليزية: Mitsuteru Yokoyama's Sally the Witch)، وطفل مع الروبوت العملاق (بالإنجليزية: Kid with his Giant Robot)، وكان أوسامو تيزوكا هو الرائد في إنتاج المانغا الحديثة، كما ساهمت الروايات اليابانية الهزلية في بروز الناحية الجمالية للانمي بشكل كبير.[1]

بقيت الرسوم المتحركة اليابانية تُنتج فقط في اليابان حتى عام 1963م، حيث ظهرت لأول مرة في الولايات المتحدة الأمريكية، من خلال فيلم الفتى آسترو (بالإنجليزية: Astro Boy)، وقد كان مقتبساً من مانجا منتج الأفلام أوسامو تيزوكا وتحديداً من الفتى الروبوت صاحب القوى العظمى (بالإنجليزية: Robot Boy with Superpowers). وفي عام 1968م أصبحت الانمي أو

[1] http://mawdoo3.com تمت زيارة الموقع يوم 2020/07/23 على ساعة 18:45 .

الرسوم المتحركة اليابانية أكثر تطوراً في الخارج وتم إتباع أسلوب المانغا المحلي في إنتاجها، وقد كان الشخص المسئول عن تسارع تطورها وانتشارها خارج اليابان وخاصةً في الولايات المتحدة الأمريكية هو بيتر فرناندیز. والجدير بالذكر أنه عند ترجمة الانمي الياباني إلى اللغة الإنجليزية كانت تتم إزالة بعض المقاطع والمشاهد التي لا تتناسب مع الثقافة الإنجليزية، واستمر الأمر كذلك حتى بدأت الجماهير تُطالب بعرض النسخ اليابانية الأصلية قبل التعديل عليها. وفي عام 1997م ظهر فيلم الانمي الأميرة مونونوكي، وهو يعبر عن مغامرات شعبية محلية، وفي مطلع القرن الواحد والعشرين بدأت الانمي تحقق شعبية واسعة وعالمية مع ظهور مسلسل البوكيمون الشهير، وفيلم المخطوفة (بالإنجليزية: Spirited Away) والذي حاز على جائزة الأوسكار لأفضل فيلم متحرك.[1]

4- تصنيفات الانمي:

4-1. كودومو (Kodomo): وهو نوع من الانمي و المانغا الذي يستهدف الأطفال وفكرة قصصها غالباً تكون أخلاقية جداً وتعلم الأطفال كيفية التصرف بالشكل الجيد وتكون قصصه بحلقة واحدة وليست بمشهد عرضي حتى يلفت انتباه الأطفال.

4-2. شوجو (Shōjo) وتعني حرفياً (الفتاة الصغيرة): وهو نوع من الانمي والمانجا الذي يستهدف الإناث ممن تتراوح أعمارهن بين 10-18 سنة وبشكل عام الشوجو تغطي العديد من المواضيع بمجموعة متنوعة من أساليب السرد بدأً بقصص الدراما التاريخية وقصص الخيال العلمي بمعنى أدق لا تشتمل علة نوع أو نمط في حد ذاتها لكن ما يميزها هو تركيزها القوي على العلاقات الإنسانية والرومانسية والمشاعر.[2]

4-3. شونين (Shōnen) وتعني (بعض، سنة) وهو نوع من الانمي والمانجا الذي يستهدف الذكور ممن تتراوح أعمارهم بين 10-18 سنة ويتميز عادة بكثرة الحماس والحركة والإثارة وروح الدعابة

[1] http://mawdoo3.com تمت زيارة الموقع يوم 2020/07/23 على ساعة 18:45 .
[2] http://animoapps.com تمت زيارة الموقع يوم 15/08/2020على ساعة 17:20.

والأبطال الذكور وفي كثير من الأحيان على الصداقة الحميمة بين الأولاد في المجالات الرياضية والقتالية، وبالعادة على الشخصيات الأنثوية الجذابة مع ميزات مبالغ فيها (ولكنها ليست شرطاً).

4-4. ساينين (Seinen) وتعني حرفياً (شباب): وهو نوع من الانمي والمانجا الذي يستهدف الشباب ممن تتراوح أعمارهم بين 18-30 وأكبر ولا يحتوي على مشاهد جنسية بل يحتوي على مجموعة من الأساليب الفنية وأكثر، من ناحية الاختلاف في الموضوع وتميل قصصه إلى أن تكون واقعية جداً و كثيرة التفاصيل والخيال يكون بتفسير واقعي منطقي كما أحب أن أنوه أن هناك بعض من الانمي و المانغا من هذا النوع قد يحتوي على مشاهد عري أو إباحية ولكن ليست جنسية.

4-5. جوسي (Josei): وهو نوع من الانمي والمانجا الذي يستهدف النساء ممن تتراوح أعمارهم بين 18-30 وأكبر، وهو من أندر أنواع الانمي والمانجا، قصصها تميل إلى أن تكون حول التجارب اليومية للمرأة التي تعيش في اليابان على الرغم من أن بعضها يتكلم عن حياة الفتيات في المدرسة الثانوية إلى أن اغلبها عن حياة النساء البالغات، و تكون أكثر تحفظاً و واقعية، فتصور الرومانسية الواقعية بعكس الرومانسية المثالية في معظم الشوجو.[1]

4-6. ايتشي (Ecchi) اسم مشتق من اللفظ الياباني من حرف H، أول حرف في كلمة (Hentai) التي تعني منحرف: وهو نوع من الانمي والمانجا الفكاهي يلمح إلى الإباحية لكن ليست صريحة أو مباشرة ولا يحتوي على مشاهد إباحية أو جنسية.

4-7. يوري (Yuri) وتعني حرفياً (الزنبق): وهو مصطلح يستخدم لوصف الانمي أو المانغا التي تتحدث بشكل مركز وأدق على المشاهد الشاذة جنسياً بين النساء بمعنى أخر اليوري هي أنمي ومانجا إباحي جنسي على عكس الياوي (الذي سوف نشرحه تالياً) تكون قصصه أكثر سطحية.

4-8. ياوي (Yaoi): وهو مصطلح يستخدم لوصف أنمي أو مانجا التي تتحدث بشكل مركز وأدق على المشاهد الشاذة جنسياً بين الرجال و هي أنمي ومانجا إباحي، جنسي، ولوطي، و الياوي مثل اليوري تستهدف كلاً من الجنس الآخر، وهي لا تعكس واقع عن مثلي الجنس.

[1] http://animoapps.com تمت زيارة الموقع يوم 15/08/2020على ساعة 17:20.

4-9. هينتاي (Hentai) وتعني حرفياً (منحرف جنسي): وهو مصطلح يستخدم لوصف أنمي أو مانجا التي تتحدث بشكل مركز وأدق على المشاهد الجنسية بين الجنسين و إباحي بشكل عام و خاص، كثيرً ما نسمع هذه الكلمة بالانمي خصوصاً لدى الفتيات عندما يصفون شخصاً معيناً عند فعله لشيء مشين يدعونه بهنتاي أي منحرف.[1]

وهناك فروع أخرى للانمي:

1-الدراما: الانمي الدرامي الذي يحتوي في العادة على قصص درامية محزنة.

2- الحركة: أنمي الحركة و الإثارة ويحتوي على قتالات ومعارك وغيره.

3-المغامرات: أنمي المغامرات ويكون البطل يخوض مغامرة.

4-الكوميدي: الانمي الكوميدي و الذي يحتوي على لقطات كوميدية، مضحكة، وساخرة.

5-الخيال: أنمي الخيال الذي يحتوي على قصص خيالية وتكون بعيدة عن الواقع. ومن

6-الرعب: الانمي الذي يحتوي على قصص مرعبة مثل قصص مصاصي الدماء أو قد يحتوي على مشاهد القتل.

7-الحب والرومانسية: الانمي الذي يحتوي على قصص حب والرومانسية.

8- السحر: الانمي الذي يحتوي على السحر أو شخصيات لديها طاقات سحرية مختلفة.

9-الفنون القتالية: الانمي الذي يحتوي على قتال وشخصيات بفنون قتالية مثل النينجا و الكاراتيه وغيره.

10-الموسيقى: الانمي الموسيقي والذي توجد فيه شخصية تغني أو تعزف على آلات موسيقية.

11-الروائي: الانمي المأخوذ من رواية عالمية.[2]

12-الحياة المدرسية: الانمي الذي يتكلم عن قصص طلاب المدارس ومشاكل الطلاب وكل ما يدور في المدارس.

[1] http://animoapps.com تمت زيارة الموقع يوم 15/08/2020على ساعة 17:20.

[2] http://farachat-karamesh.7olm.org تمت زيارة الموقع يوم: 2020/08/17 على ساعة 10:17.

13- الخيال العلمي: الانمي الذي يوجد فيه خيال علمي وتكنولوجيا علمية وهي بعيدة عن الواقع العلمي.

14- الرياضي: الانمي لرياضي الذي يتحدث عن أحد الرياضيات أو تدور القصة حول الرياضة.[1]

5- مميزات الانمي:

5-1.الحبكة وقصة الانمي: قد يكون ما يشد نظر المتابع أو حتى المنتقد هو قصة الفلم أو الانمي وكما هو معروف فان اغلب مسلسلات الانمي والأفلام تتكون من حبكات وقصص عظيمة.. وهناك كمية هائلة من التفاصيل التي تجدها في كل انمي ، وإذا أخذنا الثقافة اليابانية فهي تقف على التعري والعنف الكبير... لكن هذا لا يعني أن كل مسلسل الانمي تكون من هذا النوع.. ومعظم الانمي تكون فيه تائه لا تعرف ما لذي يحدث إلى أن يشرح لك كل شيء في الانمي نفسه في حلقات قادمة، وهذا ما يشدك لمشاهدته.

5-2.التنوع في الانمي: هناك انمي سخيف جدا و هناك انمي لا يمكن أن تنتظر نزوله أو نزول حلقة جديدة منه، والانمي لا يقف على شي واحد إنما هو متنوع من عمل (مغامرة ، كوميديا، الوهم، الرعب، الفنون الحربية، الخيال العلمي...) بالإضافة إلى العلاقات الاجتماعية و الرومانسية، وهذا ما يميز الانمي عن غيره، فهو يغطي كل ما يريده الإنسان وما يميل إليه.

5-3.العواطف: بكل صراحة.. كم انمي جعلك تبكي؟ و كم انمي حرك مشاعرك؟ هل تشعر بالحماس أثناء القتال؟ ...هل تساءلت يوما لما هذه الأسئلة تخرج منك؟ لأن الانمي شيء مميز لا يمكن نكران ذلك، فهو يحتوي على مشاهد مؤثرة جدا ، خاصة في حالة موت البطل أو احد أصدقائه.[2]

[1] http://farachat-karamesh.7olm.org تمت زيارة الموقع يوم: 2020/08/17 على ساعة 10:17

[2] حسن مصطفى علي، البسيط في تعلم رسم المانغا والانمي، ص09. http://www.buraqhost.com.

5-4.الجرافيك والصور: يعتبر من مقومات الانمي الناجح، فالنامي يقف وراءه رسامين مبدعين يصممون الشخصيات بصورة دقيقة بحيث يبدعون فيها ، ويقومون بابتكار شخصيات خرافية رائعة.

5-5.الأصوات ومقاطع الأغاني: الانمي مميز بتلك الألحان القوية، و بتلك الأغاني المشدة والتي تحرك لمشاهدة الحدث، وتم تصميم الأصوات بشكل رهيب ليتوافق مع أشكال الشخصيات، وخاصة الأصوات اليابانية فهي الأولى بنظر الكثيرين.[1]

6- صيغ الانمي:

للانمي ثلاث صيغ وهي كالتالي:

6-1.المسلسلات التلفزيونية(SERIES TV) : وهي في العادة تتكون من 26 حلقة أو أكثر طبعا على حسب محتوى القصة. وتكون في العادة مدة الحلقة الواحدة ما بين20إلى 30 دقيقة ويكون هنا مستوى الرسوم جيد والقصة واضحة ومركزة كثيرا وخاصة على شخصيات المسلسل.
بالنسبة للمسلسلات في اليابان يكون عرضها أولا على المحطات المشاركة بالعمل نفسه ثم بعد ذلك يتم تحويله إلى الفيديو المنزلي.

6_2. المسلسلات الخاصة بالمشاهدة المنزلية(**OVA SERIES**): وهي في العادة تتكون من14 حلقة أو اقل وتتراوح مدة الحلقة الواحدة مابين25 إلى60 دقيقة وأحيانا أكثر.
مستوى الرسوم هنا ممتاز والقصة توضح ما لم يتم توضيحه بالمسلسلات و لإظهار نموذج جديد من المسلسلات يتم على إثره بناء مسلسل جديد وهذا النوع من المسلسلات يتم إنتاجه خصيصاً للفيديو المنزلي ولا يتم عرضه على التلفزيون.

6_3.الأفلام(**MOVIES**): وهي ما تعرض في دار السينما أولا ثم يطرح بعد ذلك على الفيديو هنا الأمر مختلف تماما عن ما سبق إذا أردت الحديث عن مستوى الرسوم ستجدها في أعلى

[1] حسن مصطفى علي، **البسيط في تعلم رسم المانغا والانمي**، ص09. http://www.buraqhost.com

مستوى لها والقصة تتعامل مع الحدث مباشرة دون التركيز الشديد على الشخصيات مثل المسلسل ويتراوح مدة الفلم الواحد ما بين النصف ساعة والساعتان.[1]

7- الانمي وتأثيره السلبي:

عندما تكتب مجلة "فوربس" عن الانمي أنه "ممتلئ بحاملات السيوف من القاصرات ذوات التنانير القصيرة والمليء بالسادية والماسوخية الإباحية القذرة والرعب المملوء بالقرف المقزز والخيال العلمي المصور لنهاية العالم وحلول الفوضى والخراب وانحلال الأخلاق وما إلى ذلك.. " فبهذا الوصف يجب علينا البدء بالخوف من العواقب السيئة.

وهذا ملخص عدة دراسات على الانمي (الكارتون والانمي بدون تفرقة) خرجنا منه باستنتاجات نريد مشاركتها معكم:

7-1. التنشئة الاجتماعية Socialisation: السلوك والمهارات الاجتماعية أو القيم العرفية التي يتعلم ويتأقلم عليها الناس والأطفال في ثقافة مجتمعهم وعاداته تسمى (التنشئة الاجتماعية).[2]

18.000ساعة مشاهدة للرسوم المتحركة يشاهدها الأطفال من الروضة إلى الثانوية حسب دراسات.. ورافقتها دراسة تقول بأن 71% من أعمار 8-18 لديهم تلفاز داخل غرفهم و 51% من أعمار 7-12 يشاهدونها بدون رقابة من الأبوين، فأي مواد تقدم كرسوم متحركة تصبح جزءا من أسلوبهم الاجتماعي لاحقا، فإن لم تتماشى مع ثقافة أو دين الطفل المشاهد لها فمن الممكن أن تؤدي به إلى أراء لا يرضاها أهله أو أصدقاؤه أو مجتمعه.

7-2. نمو الدماغ Brain development : بعكس كثير من الناس فإن نمو الدماغ لا يعتمد فقط على الجينات، فمن أكثر العوامل المهمة التي تؤثر على نمو أدمغتنا هي تجاربنا المبكرة

[1] http://jam3a.hooxs.com تمت زيارة الموقع يوم: 2020/08/20على ساعة 16:55.

[2] الباحثون المسلمون، الوجه الآخر للانمي http://muslimes-res.com تمت زيارة الموقع يوم:13/07/2020على ساعة 09:43.

وتفاعلاتنا مع بيئتنا المحيطة، مثال على ذلك أنه لو كان لديك مكونات إلكترونية مختلفة فلن تبني لك دارة إلكترونية ما لم توصلها، ونفس الشيء يحدث مع أدمغتنا، فالعلاقات بين الدماغ والخلايا العصبية غالبا ما تتحدد بعد الولادة وتحفزها هذه التجارب.

فهذا الدماغ الجديد يبحث عن تجارب جديدة وعلاقات جديدة، وبالنسبة للأطفال الصغار فالمكان المناسب ليجدها هو الرسوم المتحركة بسبب استغراق الآباء والأمهات في أعمالهم أو تعبهم منهم فيوافقون طواعية على السماح لهؤلاء الأطفال بمشاهدة أي شيء يبقيهم ملتصقين بمقاعدهم بهدوء.

فبسيناريو متقن ومؤثرات صوتية ومرئية مناسبة ومنظر معقول للشخصية تكتمل العوامل الأساسية الكافية أن يتعلق الطفل ببطل القصة، وتكون كافية لأن يتبع دماغه أسلوبه ويصبح نسخة عنه حتى في أدق التفاصيل من كلام أو تفكير أو لغة جسد... إلخ. حتى يصل الأمر إلى التقليد في الملبس. لهذا يمكن أن يكون خطر الرسوم المتحركة أكثر بكثير من أي موقف آخر ممكن أن يشاهده الطفل قبل الثانية عشرة من عمره .

3-7. العنف Violence : فكل أنمي يقدم لنا الإثارة والتشويق يحتوي على جرعة كبيرة نسبيا من الأكشن الذي في غالبه عنف غير مبرر، تذكرون توم وجيري؟ كوميدي ملئ بالعنف!؟ ففي حلقة واحدة مع توم يطبق الباب على أصابعه وتقع كرة حديدية على رأسه وطلقة سلاح تخترق جسده.[1]

والشأن الأساسي من هذا هو شيئان؛ أولهما: تقليل الحساسية، ما يعني أن الطفل يفقد التفكير العقلاني المنطقي في نواتج أفعاله لاعتياده رؤية أفعال تؤدي إلى أذى كبير، والفارق أن في الانمي لا يوجد عواقب للأمور أو أي شيء من هذا القبيل، فمنهج الإنكار هذا واستصغار مدى التأثير تحدثت عنه الكثير من الدراسات البحثية بارتباطه بمخاطر أعظم كارتكاب تشكيلة متنوعة من التصرفات السلبية والتي تضمنت مع أخرى التحرش الجنسي والإساءة للجنس الآخر والعنف الزوجي والخطف وتعذيب الضحايا.

[1] الباحثون المسلمون، الوجه الأخر للانمي http://muslimes-res.com تمت زيارة الموقع يوم:13/07/2020على ساعة 09:43.

ثانيا الخوف والتردد، وهذا يتسبب في أن يتردد الطفل قبل أن يقوم بالفعل فيفقد دماغه القدرة علي توقع النتيجة الصحيحة لفعل ما إن كان مقبولا أو سيسبب أذى حقيقي.

وفي بحث آخر قدمه توماس كويجيمانز أن العنف المفرط الذي يظهر في الرسوم المتحركة يؤدي إلى زيادة في إنتاج الدوبامين (هرمون الشعور بالسعادة والرضا والثقة بالنفس)، حيث يبدأ الطفل بعدها التعامل بتوتر وعنف تجاه مواقف عادية أو أثناء أوقات اللعب مع أقرانه، ويتعلم الطفل أيضا أن العنف طريقة قانونية للتعبير عن شعوره بالغضب، ويتعلم كذلك الانتقام وخداع العالم من حوله .

4-7.العلاقات الجنسية Sexuality : لتجعل أنمي ما ممتعا بحق أو تجعل المشاهدين مدمنين على شخصياته فعليك إضافة ما يتعلق بإدرار الدوبامين في الدماغ – وأعني بذلك الجنس– وقد فهمت هذا استوديوهات الانمي والكارتون وطبقته رغم أن معظم الجمهور طفولي، وفي الواقع استنتجت دراسة تم إجراؤها على قناة cartoon network لمدة ستة أشهر أن الإناث في الشخصيات يلبسن لباس جنسي ومثير في معظم الأوقات، وهناك تركيز على بعض الأعضاء الأنثوية التي يحبها الذكور، وقد نصت الدراسة أيضاً على أن: " السبب الرئيسي في هذا التقديم لشخصيات الإناث هو إثبات أن النساء عبارة عن غرض جنسي للفت نظر الذكور لرغباتهم الجنسية والحصول على اهتمامهم "،ولذلك عادة ما تكون شخصيات أبطال الانمي من المراهقين بين أعمار 14 – 18سنة ويتم عرضهم في إطار جنسي يزيد من الاعتداء الجنسي على الأطفال وبخاصة الفتيات، ويؤثر على حالتهم الصحية والنفسية والعقلية .

5-7. الصور النمطية Stereotypes: الانمي يشجع على التعميم بالصور النمطية، ليس بالضرورة أن تكون نماذج رديئة لكنه يقوم بذلك بالفعل، حيث يظهر بطل القصة أنه قوي وذو قدرات وشجاع، وربما لا تظهر كفكرة سيئة لكن إظهار نمط الفتيات في صورة الاعتماد على الآخرين ولا يعتمد عليه أبدا كالذي يقع في الأخطاء الغبية ويشاهد على أنه غرض جنسي أو في خطر كبير.[1]

[1] الباحثون المسلمون، الوجه الآخر للانمي http://muslimes-res.com تمت زيارة الموقع يوم:13/07/2020على ساعة 09:43.

وهناك أيضا أنمي آخر خاصة ذلك المعني لفئة عمرية أكبر –وهو بدون رقابة– فغالبا ما نرى شخصية "منحرفة" لا يراها باقي الشخصيات غريبة مطلقا..! وتعميم مثل هذه الصور النمطية يقدم نموذجا للعقل المرن للأطفال ويؤثر على توقعاتهم عن كيف يجب أن يكون الرجل والمرأة وكيف يجب أن يتصرفوا في المجتمع ، وغالبا ما تختلف هذه النماذج عند الأطفال عن التي يعلمها المجتمع لهم، فيكون الناتج أطفال غريبين اجتماعيا ولديهم تصرفات وسلوكيات مختلفة عن باقي المجتمع، فلهذا ينظر إليهم على أنهم غريبي الأطوار.[1]

8_ الانمي في الجزائر:

المتصفح لمواقع التواصل الاجتماعي في الجزائر، يدرك الهوس الكبير الذي يجتاح الصغار والمراهقين، خاصة بأفلام الكرتون اليابانية، فالأسماء المستعارة خاصة بالذكور مليئة بالاقتباسات من شخصيات الانمي اليابانية.

الغريب في الموضوع، أن الخطر لا يأتي من الإنترنت فقط، بل من بعض البرامج التي تعرض في الجزائر، التي تبث رسوما متحركة لا ترتكز على قيمنا، بل تغوص في المعتقدات الدينية المنحرفة والبوذية، كما تصور للطفل العنف والانحراف على أنه خلق حميد، فضلا عن تشويش فكره وتوجيه تركيزه عن الدراسة.

هل تعلم أنه أصبح لدينا في الجزائر أطفال ومراهقون ينطبق عليهم تسمية ''أوتاكو''، وهي تسمية يابانية تعني ''ملازم للمنزل''، وهم المهووسون بالرسوم المتحركة من نوع الانمي، الذين ينعزلون مع الوقت ويبحثون عن عالم بديل بعيدا عن الأسرة والمجتمع.. وهو ما قد يسبب لهم العزلة والاكتئاب.[2]

8_1. أشهر الانمي في الجزائر:

[1] الباحثون المسلمون، الوجه الاخر للانمي http://muslimes-res.com تمت زيارة الموقع يوم:13/07/2020على ساعة 09:43.

[2] هوس رسوم الهنتاي والانمي. http://echoroukonline.com تمت زيارة الموقع يوم:2020/09/12 على ساعة 18:01.

من أشهر الرسوم المتحركة من نوع الانمي، سلسلة ''وان بيس''، أي قطعة واحدة، التي بث منها 600 حلقة و11 فيلما، وبيع من مجلة المانغا المأخوذة منها 345 مليون نسخة. وتسافر هذه الرسوم بالطفل والمراهق إلى عالم الخوارق والأساطير البعيدة عن دين التوحيد. أما الرسوم الأكثر متابعة في الجزائر إلى حد الآن، فهي مسلسل ''ناروتو''، هو مقتبس من 80 مجلد مانغا، وبث منه 15 موسما مع 700 حلقة، ويحتوي هذا الانمي على معتقدات خرافية وإلحاد واستحواذ الأرواح الشريرة على النفس البشرية. وبحسب طالب العلوم الشرعية، محمد دراكني، فقد أكد لي أنه كان من المتابعين لهذا المسلسل الكرتوني، غير أنه أدرك في ما بعد خطورته: ''هذا المسلسل، الذي لا يزال الجزائريون يحبونه ويتابعونه، يحوي كما هائلا من العقائد الفاسدة ويدعو إلى البوذية والشنتوية، ويجسد آلهة اليابانيين، مثل غارا وجيرايا وساروتوبيو.. مسلسلات الانمي ظاهرها تسلية وتشويق وباطنها محاربة الأديان السماوية''...أما مسلسل الانمي ''ديث نوت''، أو ''مفكرة الموت''، فحدث ولا حرج، إذ يدعو إلى عبادة الآلهة، ويخوض في الميتولوجيا اليابانية. أما سلسلة ''بليتش'' الشهيرة، فتدور أحداثها حول فتى يمكنه رؤية الأرواح، ويعطى حسب القصة قوى خارقة تشبه ملك الموت.[1]

8_2. كواليس Anime DZ:

سألت أخصائيا في الانمي، يلقب نفسه على الفايسبوك ''ناروتو شونين''، فأكد لي أن الأطفال الذين يشاهدون الانمي هم عادة انطوائيون، لا يحتملون رؤية الوجه البشري، ويختفون وراء أقنعة الرسوم المتحركة، التي لا تشبه الإنسان أو مبالغ فيها بشكل غير طبيعي، ويشرح محبة هذا النوع من الرسوم عند الكبار، لأنها تساعدهم على استدامة الطفولة، ''هناك العديد من رسوم المانغا والانمي مصنفة ''ممنوع على أقل من 18 سنة''، ليس لأنها خليعة، بل لتعقيدها الفكري والفلسفي والديني''.

[1] هوس رسوم الهنتاي والانمي. http://echoroukonline.com تمت زيارة الموقع يوم:2020/09/12 على ساعة 18:01

هل هناك رسوم متحركة إباحية؟،سؤال بالكاد سألناه خجلا، لكن الرد جاء دون تردد: ''بالطبع نعم، وتدعى الهنتاي.. وهذه الرسوم تسبب إدمانا لدى المراهقين خاصة، لأنها تجمع بين براءة الرسوم ولعبة الكبار، وبما أنهم ليسوا أطفالا وليسوا كبارا بعد، تجد هؤلاء المراهقين يعلقون في دوامة من الخيال الفانتاسي، ما يكبت غريزتهم أو يغيرها شذوذا''.[1]

[1] هوس رسوم الهنتاي والانمي. http://echoroukonline.com تمت زيارة الموقع يوم:2020/09/12 على ساعة 18:01.

الإطار التطبيقي للدراسة

الفصل الرابع:

الإطار التطبيقي للدراسة

تمهيد

1. تفريغ البيانات وتحليلها.

2. النتائج العامة للدراسة.

تمهيد:

تطرقنا في هذا الفصل لعرض النتائج والمعطيات المحصل عليها باستخدام أداة الاستمارة الالكترونية من اجل تحليل إشكالية الدراسة، تم جمع 69 إجابة ونظرا لان مجتمع بحثنا مجهول الهوية و الخصائص استخدمنا العينة العشوائية البسيطة بالشمل الذي ساعدنا للوصول إلى الغرض المحدد سابقا للدراسة و معرفة ما أثر متابعة الانمي على المراهقين المتابعين له.

وبناءا عليه سنتناول في هذا الجانب التطبيقي بالمناقشة و تحليل النتائج التي أسفرت عنها إجابات المبحوثين في ضوء المحاور التي تم استخلاصها من الأسئلة الفرعية للدراسة والتي تضمنت على ما هي أنماط وعادات مشاهدة المراهقين للانمي؟، ما هو سبب لجوء المراهقين للانمي؟، ما هي المضامين التي تحملها الانمي؟، ما مظاهر تأثير الانمي على المراهقين ؟، ما هي الإشباعات المحققة للمراهقين من خلال التعرض للانمي؟.

وقد تم تحليل أسئلة الاستمارة الالكترونية من خلال تمثيل إجابات أفراد عينة البحث كل سؤال في جدول بسيط وفق مستويين:

التحليل الكمي: هو التحليل الظاهري القائم على تفسير البيانات الكمية المتوصل إليها عبر تفريغ إجابات المبحوثين عن أسئلة الاستمارة تفسيرا كميا الذي تمثل في جداول إحصائية بسيطة.

التحليل الكيفي: يستخدم في تحليل و تفسير النتائج الرقمية المتوصل إليها عبر التحليل الكمي ومحاولة استخلاص النتائج الرقمية بناء على جملة من العلاقات القائمة بينها و بين العوامل المختلفة.

1. تفريغ البيانات وتحليلها

– عرض نتائج القراءة الكمية والكيفية للجداول البسيطة و المركبة لتحليل البيانات الشخصية لعينة البحث

سيتم خلال هذا العنصر عرض نتائج إجابات أفراد عينة البحث عن الأسئلة المتعلقة بالبيانات الشخصية : الجنس، و المستوى التعليمي.

جدول01: يبين توزيع أفراد العينة حسب متغير الجنس

الجنس	التكرار	النسبة المئوية
ذكر	37	% 53
أنثى	32	% 46
المجموع	69	%100

تشير القراءة الكمية لمعطيات الجدول على أن نسبة الذكور الذين استجابوا مع الاستمارة أكثر من نسبة الإناث وهذا راجع لاهتمامهم بالانمي و شغفهم للاطلاع على أسئلة الاستمارة على عكس الإناث اللواتي يكون اهتمامهم منصبا على الاطلاع على منشورات الانمي دون الخوض في التفاصيل وانشغالهم بأعمال أخرى.

جدول 02: يمثل توزيع أفراد العينة حسب متغير المستوى الدراسي

المستوى التعليمي	التكرار	النسبة المئوية
متوسط	22	%31
ثانوي	29	%42
جامعي	18	%26
المجموع	69	%100

توضح القراءة الكمية لهذا الجدول على أن مرحلة الثانوية والتي سميت بمرحلة المراهقة المتوسطة، الذين تتراوح أعمارهم مابين 15 إلى 17 سنة هي الأكثر متابعة للانمي، وهذا يؤشر إلى وجود رابط و علاقة بين ما يمرون به من انفعالات نفسية وجسمية وبين الانمي وهو ميلهم للانطواء و متابعة الانمي الذي قد يعكس واقعهم من خلال الخيال، تليها مرحلة المتوسطة ثم الجامعة وهذا مؤشر أيضا لتنوع الانمي و مناسبتها لمختلف الفئات.

-القراءة الكمية و الكيفية لمحور البيانات المتعلقة بأنماط مشاهدة الانمي لدى المراهقين

جدول03: يوضح نسبة مشاهدة الانمي لدى المراهقين

السؤال / الاقتراحات	هل تشاهد الانمي؟	
	التكرار	النسبة المئوية
دائما	32	%46
أحيانا	32	%46
نادرا	5	%7
المجموع	69	%100

توضح القراءة الكمية لهذا الجدول أن نسبة مشاهدة المراهقين للانمي دائما و أحيانا متساوية في حين نسبة ندرتهم للمشاهدة قليلة جدا 5 أشخاص من أصل 69، وهذا يؤشر إلى ميلهم للمشاهدة وتأثرهم بالانمي ليكون جزءا من حياتهم اليومية. ويتضح ذلك من خلال نظريات التلقي التي صرحت بالعلاقة بين المحتوى الإعلامي وخصائص الجماهير. بمعنى أن محتوى الانمي يلامس طبيعة وخصائص المراهقين وهذا ما يجذبهم لمشاهدته.

جدول04: يوضح الوسائط التي يشاهد من خلالها المراهقين الانمي

السؤال / الاقتراحات	من خلال ماذا تشاهد الانمي؟	
	التكرار	النسبة المئوية
التلفزيون	8	%11
اليوتيوب	12	%17
مواقع الكترونية	11	%15
تطبيقات	38	%55
المجموع	69	%100

توضح القراءة الكمية لهذا الجدول أن المراهقين يشاهدون الانمي من خلال تحميلها عبر التطبيقات بدرجة أولى، و هذا مؤشر يدل على شيئين: الأول أن الانمي اشتهر بدرجة كبيرة لتصبح لديه تطبيقات الكترونية خاصة به تحتوي على مختلف حلقات و أفلام الانمي وكل ما يخص الانمي ويمكن تحميلها أو مشاهدتها دون حجب بعض اللقطات الذي تخضع له إيديولوجية اليوتيوب أو التلفزيون، و الثاني يدل على أن المراهقين لديهم اهتمام واضح بالانمي.

جدول05: يوضح عدد الساعات التي يقضيها المراهقين في مشاهدة الانمي

السؤال / الاقتراحات	كم عدد الساعات التي تقضيها في مشاهدة الانمي؟	
	التكرار	النسبة المئوية
اقل من ساعة	9	%13
ساعة	13	%18
ساعتين	17	%24
3 ساعات	7	% 10
أكثر	23	%33
المجموع	69	%100

توضح القراءة الكمية لهذا الجدول على أن الساعات التي يقضيها المراهقين في متابعة الانمي تفوق أكثر من 3 ساعات تليها ساعتين، وهذا يؤشر إلى انجذاب المراهقين للانمي بدرجة تجعلهم يخصصون وقتا كبيرا للانمي قد يفوق نصف يومهم هذا راجع للتأثر بالانمي و استمتاعهم بالمشاهدة أكثر من الخروج أو الحديث مع العائلة أو الأصدقاء.

جدول06: يبين عدد أيام الأسبوع التي يشاهد فيها المراهقين الانمي وعلاقتها بالمستوى التعليمي:

المستوى التعليمي / الاقتراحات	متوسط	ثانوي	جامعي	المجموع	
	تكرار	تكرار	تكرار	تكرار	النسبة%
يوميا	7	11	8	26	%37
يوم واحد	1	4	3	8	%11
يومين	3	4	1	8	%11
أكثر من يومين	11	10	6	27	%39
المجموع	22	29	18	69	%100

توضح القراءة الكمية لهذا الجدول على أن عدد أيام الأسبوع التي يقضيها المراهقين في متابعة الانمي تفوق أكثر من يومين تليها يوميا بفارق 2%، وهذا بالنسبة للذين يدرسون في كل من مرحلتي المتوسط و الثانوي، وذلك راجع إلى قلة انشغالهم، إضافة إلى أنهم في بداية مرحلة المراهقة، على عكس الذين يدرسون في الجامعة فهم انشغال دائم و يحملون على عاتقهم تحمل المسؤولية و العمل.

جدول07: يوضح الأوقات التي يشاهد فيها المراهقين الانمي

السؤال / الاقتراحات	ما هي الأوقات التي تفضل فيها مشاهدة الانمي؟	
	التكرار	النسبة المئوية
صباحا	4	% 5
مساء	16	%23
ليلا	22	%31
في كل الأوقات	27	%39
المجموع	69	%100

توضح القراءة الكمية لهذا الجدول أن أفضل الأوقات التي يشاهد فيها المراهقين الانمي هي كل الأوقات تليها ليلا بفارق 8%، وهذا مؤشر يدل على أن المراهقين يتابعون الانمي في كل الأوقات التي تسنح لهم فرصة الجلوس للمشاهدة، و ليلا نظرا لأنه وقت الراحة و الهدوء و يسمح لهم بمتابعة الانمي بتركيز دون تشويش و هذا يدل على أهمية الانمي بالنسبة للمراهقين المتابعين له.

جدول 08: يبين مع من يشاهد المراهقين الانمي وعلاقته بمتغير الجنس

الجنس / الاقتراحات	ذكر	أنثى	المجموع	
	تكرار	تكرار	تكرار	النسبة%
وحدك	34	27	61	%88
العائلة	0	2	2	%2
الأصدقاء	3	3	6	%8
المجموع	37	32	69	%100

توضح القراءة الكمية لهذا الجدول أن المراهقين يشاهدون الانمي وحدهم بنسبة 88% وهذا يؤشر على الخلوة بالنفس في المشاهدة، و بالتالي يؤدي إلى العزلة والانطواء و التي هي من خصائص مرحلة المراهقة، و أن الانمي يحتوي على لقطات لا يمكن مشاهدتها في جماعة أو مع العائلة، وعدم تقبل المراهقين لمشاهدة الانمي مع الغير، فمؤشر الوحدة يوحي بالتأثر النفسي للمراهقين بالانمي. فالمشاهدة أو التلقي في تلك اللحظة يكون ذو تأثير أقوى. في حين تميل الإناث لمشاهدة الانمي مع العائلة و الأصدقاء وهذا راجع لحب المشاركة والاستئناس بالغير.

جدول09: يوضح الوسائل التي يشاهد من خلالها المراهقين الانمي

السؤال / الاقتراحات	ما هي الوسيلة التي تشاهد بها الانمي؟	
	التكرار	النسبة المئوية
هاتف نقال	50	%72
شاشة تلفزيون	7	%10
جهاز لوحي	12	%17
المجموع	69	% 100

توضح القراءة الكمية لهذا الجدول أن الوسيلة التي يشاهد بها المراهقين الانمي هي الهاتف النقال بدرجة أولى ويرجع ذلك لامتلاكهم للهواتف الذكية وسهولة حملها و المشاهدة في أي مكان فقد أصبحت الهواتف الذكية جزءا من مستلزمات الحياة الضرورية، ثم يأتي بعدها الجهاز اللوحي الذي يتميز بسعة تخزين كبيرة إضافة إلى شاشة كبيرة الحجم. و بالتالي يتضح هنا العلاقة القوية بين الانمي و المراهقين وحبهم لمشاهدة الانمي في أي مكان.

القراءة الكمية و الكيفية لمحور بيانات تتعلق بدوافع المراهقين لمشاهدة الانمي و المضامين التي تحملها

جدول10: يبين كيف بدأ المراهقين مشاهدة الانمي

السؤال / الاقتراحات	كيف بدأت مشاهدة الانمي؟	
	التكرار	النسبة المئوية
عن طريق صديق	21	%30
عن طريق المتابعة الشخصية	31	%44
من خلال الإشهار عنه في وسائل الإعلام	10	%14
من خلال مواقع التواصل الاجتماعي	7	%10
المجموع	69	%100

توضح القراءة الكمية لهذا الجدول كيف بدأ المراهقين مشاهدة الانمي ويتضح ذلك انه عن طريق المتابعة الشخصية حسب اغلب الإجابات يليها بعد ذلك عن طريق صديق، وهذا مؤشر يدل على أن الانمي له تأثير مباشر من خلال التجربة الشخصية دون التأثر بالآخرين أو الإشهار.

جدول11: يبين السبب الذي يدفع المراهقين لمشاهدة الانمي

السؤال / الاقتراحات	ما لسبب الذي يدفعك لمشاهدة الانمي؟	
	التكرار	النسبة المئوية
التسلية و الترفيه	43	%62
ملئ وقت الفراغ	11	%15
الهروب من المشكلات	15	%21
المجموع	69	%100

توضح القراءة الكمية لذا الجدول على السبب الذي يدفع المراهقين لمتابعة الانمي هو التسلية و الترفيه كأعلى نسبة، وهذا مؤشر على أن الانمي يلبي حاجات المراهقين المتمثلة في التسلية والترفيه من جهة و اللجوء لمشاهدة الانمي للهروب من المشكلات من جهة أخرى، ما يوحي على أن اشباعات المراهقين التي يحققها الانمي لهم هي اشباعات نفسية.

جدول12: يبين الخصائص التي تجذب المراهقين للانمي

السؤال / الاقتراحات	ما هي الخصائص التي تجذبك للانمي؟	
	التكرار	النسبة المئوية
دقة الرسم	3	%4
التصميم و الألوان	1	%1
الأحداث	8	%11
القصة	11	%15
الشخصيات	1	% 1
كلها	45	%65
المجموع	69	%100

توضح القراءة الكمية لهذا الجدول الخصائص التي تجذب المراهقين للانمي ورغم تنوع الاقتراحات إلا أن اغلب إجاباتهم شملت الخصائص كلها بنسبة 65% ، وهذا مؤشر على أن الانمي يتميز بخصائص ملفتة للانتباه من دقة رسم و التصميم و الألوان و الأحداث و الشخصيات و القصة وهذا ما يجعله ميزانية مهمة لليابان، إضافة إلى أن اغلب متابعين الانمي لديهم موهبة رسم لشخصيات الانمي حسب ما تمت ملاحظته.

جدول 13: يبين اللغة التي يفضل المراهقين مشاهدة الانمي بها

المستوى التعليمي / الاقتراحات	متوسط	ثانوي	جامعي	المجموع	
	تكرار	تكرار	تكرار	تكرار	النسبة%
مدبلج إلى العربية	4	5	2	11	%15
باللغة اليابانية مع ترجمة عربية في الأسفل	18	24	16	58	%84
المجموع	22	29	18	69	%100

توضح القراءة الكمية لهذا الجدول على أن اللغة التي يفضل المراهقين مشاهدة الانمي بها هي اللغة اليابانية مع ترجمة عربية في الأسفل بنسبة 84%، وهذا بسبب كثرة الانمي و قلة ترجمته إلى اللغة العربية فما يتم بثه في شاشات التلفاز ما هو إلا غيض من فيض، إضافة إلى تعود المراهقين على اللغة اليابانية فهم يجيدون بعض المصطلحات اليابانية و يتحدثون بها مع بعضهم حسب تجربتي الشخصية معهم إضافة إلى المنشورات و التعليقات التي تمت ملاحظتها، و تعلقهم بالثقافة اليابانية ناتج عن حبهم للانمي. علاقته بالمستوى التعليمي يوضح أن الذين يدرسون في مرحلة الثانوية هم الأكثر تفضيلا للغة اليابانية، وذلك راجع لأنها المرحلة التي يسعى فيها المراهق لاكتشاف و تجربة وتعلم كل ما يميل له.

جدول 14: يوضح نسبة قراءة المراهقين للانمي

السؤال / الاقتراحات	هل تقرأ المانغا؟	
	التكرار	النسبة المئوية
نعم	16	%23
لا	25	%36
أحيانا	28	%40
المجموع	69	% 100

توضح القراءة الكمية لهذا الجدول على نسبة قراءة المراهقين للمانغا حيث يشير اقتراح أحيانا على أعلى نسبة يليها لا بفارق 4%، وكما وسبق وأشرنا على أن الانمي مستوحى من قصص المانغا فهذا يؤشر على شغف المراهقين في الاطلاع على كل ما يتعلق بالانمي سواء كان قصة مصورة أو انمي، مع العلم أن للمانغا أيضا تطبيقات و مواقع تتيح للمتابع قراءتها أو تحميلها، إضافة إلى توفرها باللغة العربية.

جدول 15: يبين السبب الذي يدفع المراهقين لقراءة المانغا

السؤال / الاقتراحات	ما لسبب الذي يدفعك لقراءتها؟	
	التكرار	النسبة المئوية
لمعرفة الأحداث التي تم حجبها في الانمي	20	%29
لحرق الأحداث عن الأصدقاء	6	%8
للتعرف على مجريات الحلقة قبل عرضها	11	%15
لأنك تحب قراءتها	32	% 46
المجموع	69	%100

توضح القراءة التحليلية لهذا الجدول على أن السبب الذي يدفع المراهقين لقراءة المانغا هو حبهم لقراءتها يليها سبب معرفة الأحداث التي تم حجبها في الانمي بفارق 17%، وهذا يدل على أن المراهقين يميلون للانمي و كل ما يتعلق به لدرجة بحثهم عن الأحداث الأصلية و معرفة تفاصيل القصص بكل اهتمام، فالمانغا هي أصل الانمي و بتالي قارئ المانغا هو نفسه متابع الانمي وهم الاوتاكو كما يلقبون أنفسهم.

-القراءة الكمية و الكيفية لمحور بيانات تتعلق بأثر الانمي على المراهقين والاشباعات المحققة

جدول 16: يوضح كيف يظهر تقليد المراهقين لشخصيات الانمي وعلاقته بساعات المشاهدة:

عدد ساعات المشاهدة / الاقتراحات	اقل من ساعة	ساعة	ساعتين	3 ساعات	أكثر	المجموع	
	تكرار	تكرار	تكرار	تكرار	تكرار	تكرار	النسبة%
اللباس	0	1	1	0	3	5	%7
الشكل	0	2	0	0	2	4	%5
السلوك	4	2	5	2	5	18	%26
طريقة التفكير	2	6	8	4	8	28	%40
لا تقلدهم	3	2	3	1	5	14	%20
المجموع	9	13	17	7	23	69	%100

توضح القراءة الكمية لهذا الجدول أن المراهقين يقلدون شخصيات الانمي من خلال طريقة التفكير حسب اغلب الإجابات، ثم يأتي بعدها السلوك، وهذا مؤشر يدل على نسبة التأثير قد زادت و

أصبحت تتجلى في التفكير و السلوك من خلال شدة المتابعة، وهذا راجع الى عقل المراهق الذي سبق و أشرنا على انه يتقبل و يتأثر بكل ما يراه كونه في صراع بين مرحلتي الطفولة و البلوغ ، يسعى إلى تجريب وتقليد كل ما يؤثر فيه. ويختلف مقدار الأثر حسب كثافة التعرض، حيث تشير إجابات المبحوثين أن من يتعرض للانمي أكثر من 3 ساعات يتجلى تقليده للانمي في جميع الاقتراحات من اللباس و الشكل والسلوك...، في حين أنه كل ما نقصت كثافة التعرض كلما قل التأثير.

جدول 17: يبين الأماكن التي يفضلها المراهقين لتقليد شخصيات الانمي

السؤال / الاقتراحات	في أي مكان تفضل تقليد شخصيات الانمي؟	
	التكرار	النسبة المئوية
المنزل	40	%58
الحي	1	%1
المدرسة	5	%7
أماكن أخرى	23	%33
المجموع	69	%100

توضح القراءة الكمية لهذا الجدول على أن الأماكن التي يفضل المراهقين فيها تقليد شخصيات الانمي هو المنزل بنسبة 58%، وهذا راجع للراحة وعدم الإحراج و عدم التصنع فالمنزل فضاء يجعل الإنسان محرر نفسيا و جسديا يفعل ما يريده فلا احد يراه ولا احد يلومه أو يضحك عليه.

جدول18: يبين الشعور الذي ينتاب المراهق عند انتهائه من مشاهدة انمي

السؤال / الاقتراحات	عند الانتهاء من مشاهدة انمي بماذا تشعر؟	
	التكرار	النسبة المئوية
تحزن	9	%13
تفرح	8	%11
لا تفعل شيء	5	%7
لا تستطيع أن تفسر الشعور	8	%11
تنتظر الحلقة الموالية بفارغ الصبر	39	%56
المجموع	69	%100

توضح القراءة الكمية لهذا الجدول على أن الشعور الذي ينتاب المراهق عند انتهائه من مشاهدة انمي هو انتظاره للحلقة الموالية بفارغ الصبر كأعلى نسبة حسب إجابات المبحوثين، وهذا مؤشر على التشويق لمعرفة أحداث الحلقة القادمة، يليها اقتراح تحزن بنسبة 13%، وهذه دلالة على أن الانمي عامل مهم في نفسية المراهق و انتهاؤه يسبب الكآبة والحزن، وكأن المراهق هنا يرى في الانمي ملجأ له، سبق و أشرنا أن من الخصائص التي يمر بها المراهق في مرحلة المراهقة هي كثرة الانفعالات وبالتالي يحاول من خلال مشاهدته للانمي كبت أو تفريغ تلك الانفعالات.

جدول19: يوضح شعور المراهقين عند مشاهدتهم لصنف انمي دموي حسب متغير الجنس

الجنس / الاقتراحات	ذكر	أنثى	المجموع	
	تكرار	تكرار	تكرار	النسبة%
تخاف	1	7	8	%11
تستمتع	28	13	41	%41
لا تشعر بشيء	8	12	20	%29
المجموع	37	32	69	%100

توضح القراءة الكمية لهذا الجدول شعور المراهقين عند مشاهدتهم لصنف انمي دموي و الملفت للنظر أن شعور تستمتع هو أعلى نسبة، ثم بعدها لا تشعر بشيء، وهذا مؤشر على التعود على العنف و رؤية الدماء، و غياب الإحساس بالخوف راجع ربما للمجتمع و الطبيعة التي يعيش فيها المراهق الجزائري،و المشكلات الأسرية و الاضطرابات النفسية التي تجعلهم يشاهدون القتل و الدماء بطعم الاستمتاع. وتوضح علاقة الجنس بالشعور، أن الإناث تشعر بالخوف وهذا بسبب خصائص الأنثى التي تميل إلى الانميات ذات التصنيفات المرحة و الايجابية، على عكس الذكور الذين يميلون الى العنف و الأكشن و الغموض والدماء.

جدول20: يبين أهمية الدراسة و الانمي بالنسبة للمراهقين

السؤال / الاقتراحات	هل تؤجل دراستك حتى بعد انتهاء الحلقة؟	
	التكرار	النسبة المئوية
نعم	29	%42
لا	40	%58
المجموع	69	%100

توضح القراءة الكمية لهذا الجدول على أن نسبة الذين لا يؤجلون دراستهم أكبر من نسبة الذين يؤجلون دراستهم حتى بعد انتهاء حلقة الانمي بفارق 16%، هذا مؤشر على اهتمامهم بالدراسة أولا ثم التفرغ لمشاهدة الانمي، ومراقبة أوليائهم لهم من خلال تنبيههم للدراسة. إضافة إلى محاولة تصفية ذهنهم من الواجبات للتركيز بعدها في الحلقة.

جدول21: يوضح كيف غيرت مشاهدة الانمي المراهقين

السؤال / الاقتراحات	هل مشاهدة الانمي تجعلك؟	
	التكرار	النسبة المئوية
اجتماعي	12	%17
منعزل	13	%18
لم تغير فيك شيء	44	%63
المجموع	69	%100

توضح القراءة الكمية لهذا الجدول أن مشاهدة المراهقين للانمي لم تغير فيهم شيء بنسبة 44%، هذا راجع لان الانمي هو مستوحى من الخيال بدرجة أولى إضافة إلى اختلاف ثقافة اليابان مع الثقافة الجزائرية، في حين أن هناك نسبة من المراهقين جعلتهم مشاهدة الانمي منعزلين و هذا يوحي إلى

إدمان المشاهدة و عدم وجود أصدقاء مقربين يميلون للانمي ليتبادل معهم المراهق أفكاره المستمدة من الانمي، بالإضافة إلى العزلة التي يميل لها المراهق في هذه المرحلة العمرية.

جدول22: يبين رأي العائلة في مشاهدة أبنائهم للانمي

السؤال / الاقتراحات	ما رأي عائلتك بمشاهدتك للانمي؟	
	التكرار	النسبة المئوية
مع	3	%4
معارض	6	%8
لا يبدون أي اهتمام	60	%87
المجموع	69	%100

توضح القراءة الكمية لهذا الجدول على أن رأي عائلة المراهق في متابعة أبنائهم للانمي هي أنهم لا يبدون أي اهتمام كأعلى نسبة، وهذا راجع لضنهم أن الانمي هو رسوم متحركة عادية ليس لها تأثير أو ضرر على نفسية أبنائهم إضافة إلى أن المراهقين يشاهدون الانمي لوحدهم كما سبق و رأينا، و بالتالي غياب الرقابة الأبوية فلو لاحظنا نسبة الذين أجابوا على اقتراح معارض لوجدنا أن أولائك الأولياء على علم بما يبثه الانمي لذلك كان رد فعلهم معارض.

جدول23: يبين نسبة تبادل حديث المراهقين و أصدقائهم عن الانمي

السؤال / الاقتراحات	هل تتبادل أطراف الحديث مع أصدقائك عما تشاهده في الانمي؟	
	التكرار	النسبة المئوية
نعم	50	%72
لا	19	%27
المجموع	69	%100

توضح القراءة الكمية لهذا الجدول على أن نسبة تبادل المراهقين و أصدقائهم الحديث عن الانمي هي نعم كأعلى نسبة، وهذا راجع للتأثر و حب الحديث عن الانمي، و التحمس له والتشارك مع الأصدقاء عما يتابعونه في الانمي. أما بالنسبة الذين أجابوا لا، فهذا راجع لغياب أصدقاء يشاهدون الانمي وعدم تقبل الآخرين لحديثهم عن الانمي و نعتهم بالأطفال ظنا منهم انه خاص بالأطفال فقط، أو عدم حب الحديث عنه.

جدول24: يوضح مكان تبادل مناقشة المراهقين عن الانمي

السؤال / الاقتراحات	أين تتبادل هذه المناقشات؟	
	التكرار	النسبة المئوية
الواقع	14	% 20
عبر مواقع التواصل	14	% 20
عبر كليهما	41	% 59
المجموع	69	%100

توضح القراءة الكمية لهذا الجدول أن المراهقين يتبادلون المناقشات عن الانمي من خلال مواقع التواصل و الواقع معا كأعلى نسبة، وهذا مؤشر يدل على حب تبادل المعلومات و المناقشات الخاصة بالانمي مع الأصدقاء الذين يتشاركون معهم نفس الميول، و تعدد متابعين الانمي من مختلف المناطق. و تجمعهم في مجموعات خاصة بالانمي لتبادل الاراء و المنشورات من خلالها.

جدول25: يبين مدى تأثر المراهقين بالانمي

السؤال / الاقتراحات	ما مدى تأثرك بالانمي و الانجذاب له ؟	
	التكرار	النسبة المئوية
كبير جدا	31	% 44
كبير	24	% 34
قليل	14	% 20
المجموع	69	%100

توضح القراءة الكمية لهذا الجدول أن مدى تأثر المراهقين بالانمي و الانجذاب له كبير جدا كأعلى نسبة تليها بعد ذلك كبير بفارق 10%، وهذا راجع إلى أن الانمي يحقق اشباعات لحاجات المراهقين، فهم يجدون فيه ما يشبع رغباتهم وما يلامس خصائصهم النفسية، ويتطابق مع ميولهم.

جدول26: يبين نسبة تخلي المراهقين عن الانمي و علاقتها بمتغير الجنس

الجنس / الاقتراحات	ذكر	أنثى	المجموع	
	تكرار	تكرار	تكرار	النسبة%
نعم	4	6	10	%14
لا	22	16	38	%55
ربما	11	10	21	%30
المجموع	37	32	69	%100

توضح القراءة الكمية لهذا الجدول أن نسبة تخلي المراهقين عن متابعة الانمي هي لا كأعلى نسبة تليها ربما بفارق 15%، وهذا مؤشر على أن الانمي أصبح جزءا لا يمكن الاستغناء عنه بالنسبة للمراهقين، وهذا راجع للمشاهدة المستمرة و التأثر بمحتوى الانمي، و تطابقه مع نفسية المراهق و رغباته، فالمنتج للانمي يفهم جيدا ما يحتاجه جمهوره لهذا يضيف له خصائص تجذب الفئة المقصودة من اجل إحداث

التأثير. وتوضح علاقة متغير الجنس بنسبة التخلي على أن الإناث يمكنهم التخلي عن مشاهدة الانمي أكثر من الذكور، وهذا راجع للملل من مشاهدة و تغير طبيعتهم مع الكبر، ومصيرهم ومستقبلهم الذي يفرض عليهم الحياة الزوجية التي تتميز بالانشغال و المسؤولية و بالتالي تفرض عليهم التخلي عن المشاهدة.على عكس الذكر الذي يمكنه مشاهدة مايريده.

جدول27: يبين نسبة تبديل المراهقين للانمي

السؤال / الاقتراحات	هل ترى أن هناك بديل عن الانمي؟	
	التكرار	النسبة المئوية
نعم	22	%31
لا	47	%68
المجموع	69	%100

توضح القراءة الكمية لهذا الجدول على أن المراهقين لا يجدون أي بديل عن الانمي بنسبة 68%، وهي أعلى نسبة حسب إجابات المبحوثين، وهذا راجع إلى التأثير القوي و المباشر للانمي على المراهقين بحيث لا يمكنهم مقارنة الانمي بأي محتوى إعلامي آخر.

بالنسبة للذين أجابوا بنعم تم سؤالهم عن البديل، وقد تمثلت اغلب إجاباتهم في الأفلام و الموسيقى، و المسلسلات الآسيوية كونها تحمل نفس الثقافة.

2. النتائج العامة للدراسة:

بعد القراءة الكمية و الكيفية لإجابات عينة البحث المتمثلة في المراهقين عن الأسئلة المتضمنة في المحاور الأساسية للاستمارة الالكترونية، تمكنت الدراسة من الخروج بالنتائج التالية:

- المراهقين الأكثر متابعة للانمي هم الذين يدرسون بمرحلة الثانوية وهي مرحلة المراهقة المتوسطة.
- يشاهد المراهقين الانمي ما يقارب نصف يومهم، و يتعرضون لمحتواه بشكل يومي وفي كل الأوقات و خاصة في الليل.
- يعتبر الهاتف الذكي هو الوسيلة الأكثر استخداما للمراهقين في المشاهدة، بالاعتماد على التطبيقات الخاصة بالانمي.
- يفضل المراهقين متابعة الانمي لوحدهم و ذلك من اجل التمعن في المتابعة و المشاهدة بكل حرية دون قيود أو إحراج. في حين تختلف الأنثى عن الذكر في أنها تحب المشاهدة مع العائلة و الأصدقاء.
- تعتبر المشاهدة الشخصية، أي التعرض المباشر لمحتوى الانمي هو ما جعل المراهقين يستمرون في متابعة الانمي، و السبب هو اشباع حاجات نفسية متمثلة في التسلية و الترفيه حسب إجاباتهم.
- يعتبر التصنيف الدموي هو من بين أهم التصنيفات التي يحب المراهقين مشاهدتها، فهم يستمتعون بمشاهدة القتال و الدماء و الإثارة.
- يفضل المراهقين متابعة الانمي باللغة اليابانية مع ترجمة عربية في الأسفل، نظرا لان اللغة اليابانية هي اللغة الأصلية للانمي، و قلة الترجمة.
- يتعرض عدد من المراهقين لصنف الهنتاي، و هو صنف منحرف إباحي، و هذا راجع لسبب الغريزة و اللذة التي تكون في ذروتها في مرحلة المراهقة.

- يقرأ المراهقين المانغا باعتبارها الأصل الذي استوحى منه الانمي، و ذلك من أجل التعرف على الأحداث التي تم حجبها في الانمي و لأنهم يحبون قراءتها.
- يقلد المراهقين شخصيات الانمي من خلال طريقة تفكيرهم و سلوكهم، قصد محاولة التشبه بهم، وهذا راجع لكثافة تعرضهم للمحتوى و الذي يدفعهم للتأثر بهم. وأفضل مكان للتقليد بالنسبة لهم هو المنزل.
- يشعر المراهقين عند انتهائهم من مشاهدة انمي معين بالحزن لانتهاء الحلقة، و الترقب الشديد للحلقة الموالية.
- يحاول المراهقين تخصيص وقت للدراسة ثم مشاهدة الانمي من اجل التفرغ له.
- يتبادل المراهقين أطراف الحديث مع أصدقائهم عن الانمي، عبر مواقع التواصل و في الواقع، لتشاركهم في نفس الميول.
- يعتبر المراهقين تأثرهم بالانمي كبيرا، حيث لا يمكنهم الاستغناء عن مشاهدته، خاصة بالنسبة للذكور في حيث يمكن للإناث التخلي عن مشاهدة الانمي.
- لا يجد المراهقين بديلا يلبي حاجاتهم و يشبع رغباتهم غير الانمي، و في حالة وجود بديل فهم يفضلون المانغا و الموسيقى و الأفلام كبديل له.

خاتمـــــــــــة

الخاتـــــــــمـــة

أردنا من خلال هذه الدراسة، اكتشاف إشكالية خاصة بالمحتويات الإعلامية، و المتمثلة في الانمي و التي برزت بشكل ملحوظ، ونالت اهتمام عدد من الباحثين الأجنبيين، في حين لم يسلط عليها الضوء في الوطن العربي باهتمام، لظنهم أنها نفسها أفلام الكرتون الموجهة للصغار التي حظيت بدراسات عديدة في مختلف التخصصات، و يظل حقل الإعلام و الاتصال من الحقول التي يطرأ عليها التغيير و التنوع و هذا راجع لارتباطه بالتكنولوجيات الحديثة التي في تطور مستمر.

و يعد الانمي من الأشكال الحديثة للرسوم المتحركة، و التي طورته اليابان لينافس الأفلام الأمريكية، لما له من تأثير على الجماهير المتابعة له، خاصة فئة المراهقين التي هي مرحلة مهمة و حساسة في حياة الفرد، و التي وجدت تجاوبا للانمي و التأثر به كونه يلامس الخصائص النفسية لهذه المرحلة العمرية، فلكل محتوى مضامين خفية يحملها، و الانمي كونه ذو طابع أجنبي فهو يحمل في طياته الثقافة اليابانية التي هي مختلفة تماما عن ثقافتنا العربية و الاسلامية.

و عليه توصلت نتائج الدراسة لوجود علاقة إرتباطية بين المراهقين و مشاهدة الانمي، و اختلاف الفروق الفردية بين الذكور و الإناث في مقدار التأثير. حيث يتعرض المراهقين لمحتوى الانمي بشكل يومي و في أوقات مختلفة، و يظهر تقليدهم لشخصيات الانمي كلما زاد الحجم الساعي للتعرض.

تعتبر الاشباعات المحققة للمراهقين من خلال مشاهدة الانمي، اشباعات متمثلة في التسلية و الترفيه بدرجة أولى، كونه يحمل ضمن محتوياته خصائص تلامس طبيعة الجمهور المستهدف، فتنسج قصصه وفق أحلام و خيال و فكر المراهق الذي يكون واسعا و متطلعا للجديد.

وعليه فإن دراستنا الحالية ساعدتنا في التعرف على ما يحمله الانمي من مضامين، و معرفة رأي المراهقين وتوجههم نحوه، و الوقوف على الاشباعات المحققة من خلال تلقي المراهقين لمحتويات

الانمي. غير أنه يجدر الإشارة إلى أهمية هذا الموضوع على أمل أن تكون النتائج التي توصلت إليها دراستنا انطلاقة لبحوث مستقبلية عن الانمي. من أجل التوعية بخطورة بعض تصنيفات الانمي التي تحتوي على مشاهد قتل و عنف وسحر و مشاهد إباحية... و غيرها من التصنيفات المتنوعة للانمي التي تخالف ثقافتنا الاسلامية.

قائــمة المــراجع

قائمة المراجع:

أ) الكتب:

1. خورشيد كامل مراد، **الاتصال الجماهيري والإعلام: التطور– الخصائص–النظريات**، دار المسيرة، عمان، 2011.

2. الشعراني ربى ناصر ، **الرسوم المتحركة والطفل العربي**، قراءة تحليلية نقدية، (د، ن)، (د،ت).

3. المزاهرة منال هلال ، **نظريات الاتصال**، دار مسيرة للنشر والتوزيع والطباعة، عمان، 2012.

4. بدر احمد ، **أصول البحث العلمي ومناهجه**، المكتبة الأكاديمية، القاهرة،1996 .

5. عوض صابر فاطمة ، ميرفت علي خفاجة، **اسس ومبادئ البحث العلمي**، مكتبة و مطبعة الإشعاع الفنية، الإسكندرية،2002م.

6. عقيل حسين عقيل، **فلسفة مناهج البحث العلمي**، مكتبة مدلولي، (د،م)،1999.

7. الصريفي محمد عبد الفتاح ، **البحث العلمي: الدليل التطبيقي للباحثين**، دار وائل، عمان، 2002م.

8. عليان ربحي مصطفى ، غنيم عثمان محمد ، **مناهج وأساليب البحث العلمي: النظرية والتطبيق**، دار صفاء، عمان، 2000م.

9. خالصة البطاشية، **المراهقة: مفهومها وحاجاتها المختلفة، نفسيا وجسديا وعاطفيا**، المديرية العامة للبرامج التعليمية، عمان.

10. محمد عماد الدين إسماعيل، **النمو في مرحلة المراهقة**، دار القلم، الكويت، 1982م.

11. عصام محمد، **المتغيرات النفسية المرتبطة بسلوك العدوانيين المراهقين وأثر الإرشاد النفسي في تعديله**، دار العلم والإيمان للنشر والتوزيع، عمان، 2008م.

12. زهران حامد عبد السلام ، **علم نفس النمو : الطفولة والمراهقة**، دار المعارف، 1986م.

13. سليم مريم ، **علم نفس النمو**، دار النهضة العربية، بيروت، 2002م.

ب) الدراسات الأكاديمية :

14.عريبي مسعودة، **تأثير مشاهد العنف في أفلام الكرتون على سلوك الطفل ما بين 08_09 سنوات**، دراسة ميدانية على عينة من أطفال بلدية طريفاوي، مذكرة لنيل متطلبات شهادة ماستر في علم الاجتماع والاتصال، جامعة الشهيد حمة لخضر، الوادي، 2014_2015م.

15. روقي حليمة ، **تأثير الرسوم المتحركة على تنشئة الطفل**، دراسة ميدانية على عينة من أطفال مدينة تقرت، مذكرة لنيل متطلبات شهادة ماستر في علم الاجتماع والديموغرافيا، جامعة قاصدي مرباح ورقلة، 2015_2016م.

16. بودربالة سهام، **الرسوم المتحركة وتأثيرها على لغة الطفل**، دراسة تحليلية سيميائية ل "عصابة دالتون" ، مذكرة لنيل شهادة ماستر في اللغة والإعلام، جامعة عبد الحميد بن باديس مستغانم، 2015_2016.

17. الشاعر ديمة ، **التأثير بالآخرين والعلاقات العامة**، بحث مقدم لنيل درجة الدبلوم في العلاقات العامة، الأكاديمية السورية الدولية، الجمعية الدولية للعلاقات العامة،2009.

18. إبراهيم صالح الحميدان، **الإقناع والتأثير**، دراسة تأصيلية دعوية، كلية الدعوة والإعلام، جامعة الإمام محمد بن سعود، مجلة جامعة الإمام، العدد49، 1426هـ.

19. قربان بثينة محمد سعيد ، فاعلية **الرسوم المتحركة في تنمية بعض المفاهيم العلمية والقيم الاجتماعية لأطفال الروضة في مدينة مكة المكرمة**، دراسة مقدمة لنيل درجة دكتوراه في فلسفة التربية، تخصص تقنيات التعليم، السعودية،2012م.

20. مقدم خديجة، **مشروع الحياة عند المراهقين الجانحين دراسة بمركزي اعادة التربية بنين وبنات**، أطروحة لنيل شهادة الدكتوراه، تخصص علم النفس العيادي، جامعة السانيا، وهران، 2012/2010م.

21. محمد بن عبد الرحمان العريفي، **الرسوم المتحركة و أثرها في عقيدة الناشئة**، جامعة الملك سعود، 1431هـ.

22. شلالي نريمان ، **محتويات برامج الرسوم المتحركة وأخطارها اللغوية والاجتماعية و النفسية على الأطفال**، مذكرة مكملة لنيل شهادة ماستر في اللغة والأدب العربي، جامعة العربي التبسي، تبسة، 2017/2017م.

23. هتهات مسعودة ، **المشكلات النفسية والاجتماعية لدى المراهقين المتمدرسين مستخدمي الانترنت دراسة ميدانية**، مذكرة لنيل شهادة الماجستير، تخصص علم النفس، جامعة قاصدي مرباح، ورقلة، 2013_2014م.

24. جدو عبد الحفيظ، **إستراتيجية مواجهة الضغوط النفسية لدى مراهقين ذوي صعوبات التعلم**، مذكرة لنيل شهادة الماجستير في علم النفس العيادي، جامعة سطيف 02، 2014/2013م.

ج) المجلات والدوريات:

25. ممدوح السيد عبد الهادي شتلة، حنان كامل حنفي مرعي، **استخدام مواقع الشبكات الاجتماعية وعلاقتها بالمشاركة السياسية في الانتخابات المصرية 2014**، دراسة ميدانية على عينة من الشباب الجامعي المصري، جامعة كفر الشيخ ، دورية إعلام الشرق الأوسط ، العدد الحادي عشر.

26. مصطفى السيد علي عبد النبي، **الاتجاهات الحديثة لنظرية الاستخدامات والاشباعات**، المجلة المصرية للدراسات المتخصصة، العدد23 يوليو 2019م.

27. شقير بارعة حمزة، **استخدام أساتذة جامعة دمشق للانترنت والاشباعات المحققة منها**، مجلة جامعة دمشق، المجلد25، العدد الأول+ الثاني 2009م.

د) المواقع الالكترونية:

28. http://Www.startaimes.com
29. http://www.mawdoo3.com
30. http://muslimes-res.com
31. http://mawdoo3.com
32. http://animoapps.com
33. http://farachat-karamesh.7olm.org
34. http://www.buraqhost.com
35. http://jam3a.hooxs.com
36. http://muslimes-res.com
37. http://echoroukonline.com
38. https://www.alukah.net

الملاحـــــق

جامعة محمد خيضر بسكرة

كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية

قسم العلوم الإنسانية

شعبة علوم الإعلام والاتصال

نموذج استمارة:

تأثير متابعة الانمي على المراهقين

دراسة مسحية على عينة من المراهقين المتتبعين للانمي

مذكرة مكملة لنيل شهادة ماستر تخصص اتصال وعلاقات عامة

إعداد الطالبة:

بوملال حنان

إشراف الأستاذة:

جفال سامية

ضع علامة × في الخانة المناسبة لإجابتك الشخصية.

تأكد أن المعلومات التي ستدلي بها لن تستخدم إلا لغرض البحث العلمي، لذلك نرجو منك التعاون معنا والتحلي بالصدق في إجاباتك.

السنة الجامعية: 2020/2019

البيانات الشخصية :

الجنس: ذكر ☐ أنثى ☐

السن: .....

المستوى التعليمي:

متوسط ☐ ثانوي ☐ جامعي ☐

المحور الأول: بيانات تتعلق بأنماط مشاهدة المراهقين للانمي:

س1: هل تشاهد الانمي؟

دائما ☐ أحيانا ☐ نادرا ☐

س2: من خلال ماذا تشاهد الانمي؟

التلفزيون ☐ اليوتيوب ☐ مواقع الكترونية ☐ تطبيقات☐

س3: كم عدد الساعات التي تقضيها في مشاهدة الانمي؟

اقل من ساعة ☐ ساعة ☐ ساعتين ☐ 3 ساعات ☐ أكثر ☐

س4: كم عدد أيام الأسبوع التي تشاهد فيها الانمي؟

يوميا ☐ يوم واحد ☐ يومين☐ أكثر من يومين ☐

س5: ما هي الأوقات التي تفضل فيها مشاهدة الانمي؟

صباحا ☐ مساء ☐ ليلا☐ في كل الأوقات ☐

س6: مع من تشاهد الانمي؟

وحدك ☐ العائلة ☐ الأصدقاء ☐

س7: ما هي الوسيلة التي تشاهد بها الانمي؟

هاتف نقال ☐ شاشة تلفزيون ☐ جهاز لوحي ☐

المحور الثاني: بيانات تتعلق بدوافع المراهقين لمشاهدة الانمي و المضامين التي تحملها

س1: كيف بدأت مشاهدة الانمي؟

عن طريق صديق ☐ عن طريق المتابعة الشخصية ☐

من خلال الإشهار عنه في وسائل الإعلام ☐

من خلال الإشهار عنه في مواقع التواصل الاجتماعي ☐

س2: ما لسبب الذي يدفعك لمشاهدة الانمي ؟

التسلية والترفيه ☐ ملئ وقت الفراغ ☐ الهروب من المشكلات ☐

س3: ما هو تصنيف الانمي الذي تحب مشاهدته؟

أذكره: .....

س4: ماهي الخصائص التي تجذبك للانمي؟

دقة الرسم ☐ التصميم والألوان ☐ الأحداث ☐

القصة ☐ الشخصيات ☐ كلها ☐

س 5:ما هو الانمي المفضل لديك؟

اذكره .....

س 6: ما هي شخصية الانمي المفضلة لديك ؟

أذكر اسم الشخصية مع السبب الذي جعلك تفضلها: .....

.....

س7: ما هي اللغة التي تفضل مشاهدة الانمي بها؟

مدبلج إلى العربية ☐

باللغة اليابانية مع ترجمة عربية في الأسفل ☐

س 8: ما لذي تعرفه عن صنف انمي الهنتاي والايتشي؟ وهل تشاهده؟

اذكره.....

س9:هل تقرأ المانغا؟

نعم ☐ لا ☐ أحيانا ☐

إذا كانت إجابتك بنعم

س10:ما لسبب الذي يدفعك لقراءتها؟

لمعرفة الأحداث التي تم حجبها في الانمي ☐

لحرق الأحداث عن الأصدقاء ☐

للتعرف على مجريات الحلقة قبل عرضها ☐ لأنك تحب قراءتها ☐

المحور الثالث: بيانات تتعلق بأثر الانمي على المراهقين والاشباعات المحققة ؟

س 1: كيف يظهر تقليدك لشخصيات الانمي ؟

اللباس ☐ الشكل ☐ السلوك ☐

طريقة التفكير ☐ لا تقلدهم ☐

س2 : في أي مكان تفضل تقليد شخصيات؟

المنزل ☐ الحي ☐ المدرسة ☐ أماكن أخرى ☐

س 3: ماهي أشهر الأقوال والعبارات التي اكتسبتها من الانمي؟

أذكرها .....

.....

س 4: عند الانتهاء من مشاهدة الانمي بماذا تشعر؟

تحزن☐ تفرح ☐

لا تفعل شيء ☐ لا تستطيع أن تفسر شعور☐

تنتظر الحلقة الموالية بفارغ الصبر☐

س5: عند مشاهدة صنف انمي دموي ما لذي تشعر به؟

تخاف ☐ تستمتع ☐ لا تشعر بشيء☐

س6: هل تؤجل دراستك حتى بعد انتهاء الحلقة؟

نعم ☐ لا ☐

س 7: هل مشاهدة الانمي تجعلك ؟

اجتماعيا☐ منعزلا ☐ لم تغير فيك شيء☐

س 8: ما رأي عائلتك بمشاهدة الانمي؟

مع ☐ معارض ☐ لا يبدون أي اهتمام☐

س 9: هل تتبادل أطراف الحديث مع أصدقائك عما تشاهده في الانمي؟

نعم ☐ لا ☐

إذا كانت إجابتك بنعم

س10: أين تتبادل هذه المناقشات ؟

الواقع ☐ عبر مواقع التواصل ☐ عبر كليهما ☐

س11: ما مدى تأثرك بالانمي والانجذاب لها؟

كبير جدا ☐ كبير☐ قليل☐

س12: هل تستطيع أن تتخلى عن مشاهدة الانمي ؟

نعم ☐ لا ☐ ربما ☐

س13: هل ترى أن هناك بديل عن الانمي ؟

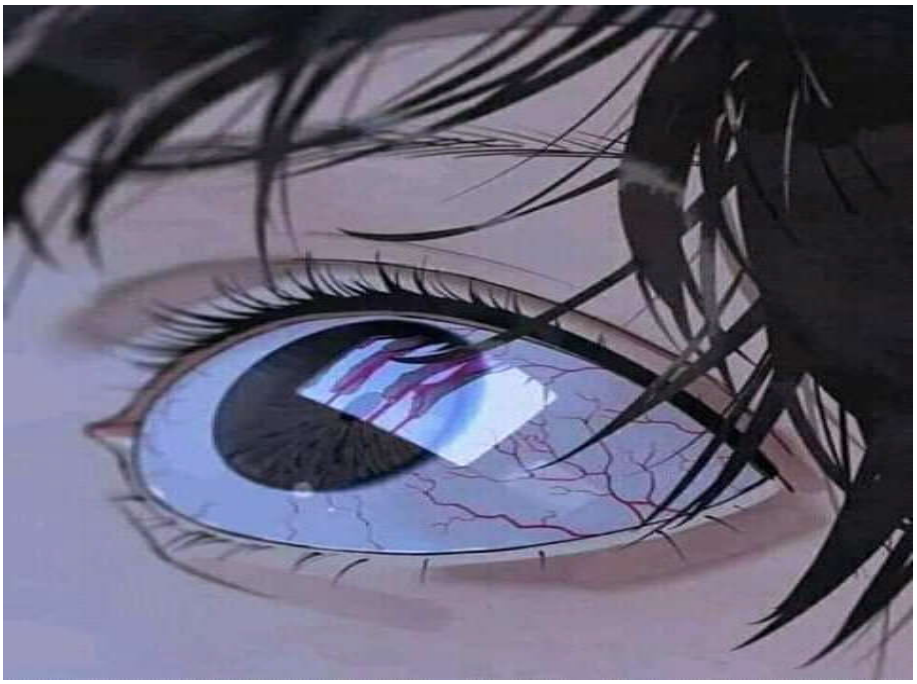
نعم ☐ لا ☐

إذا كانت إجابتك بنعم

س 14: فيما يتمثل هذا البديل ؟

اذكره .....

شكرا لأنك خصصت وقتا للإجابة على الأسئلة بالتوفيق لك.



ملحق يوضح جودة الرسم في الانمي

ملحق يوضح الدول الأكثر بحثا عن الانمي حسب مؤشر جوجل

ملحق يوضح صفحة من إحدى قصص المانغا